NT$80元 • HK$30元

軟體世界

新一代武俠RPG

笑傲江湖

青年節正式推出

魔法王國
七海遊俠
魔界召喚
傲空神鷹
ㄆㄚˊㄉㄞˋ一族
激戰M星雲II
新警察故事
國王密使VI—希望之旅
快打旋風II(韓文版)V.S快打至尊

魔戒少年II、克萊恩黑暗之后攻略完結篇

聊齋誌異
人車一體
雀之塔
大富翁II

鬼屋魔影新手上機篇
超人戰紀修改篇
築城大師II心得篇
克萊恩黑暗之后修改篇
捍衛雄鷹3.0—電子戰
鐵路A計劃高級心得篇

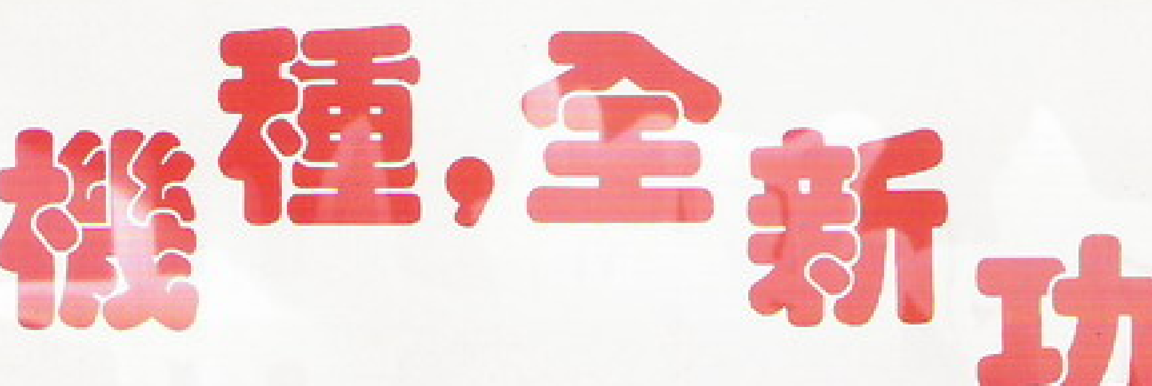
魔界召喚中文版

48

◀魔奇金霸卡3月推出

◀本期附贈魔法門外傳&笑傲江湖漫畫別册









High-performance Notebook
Is Today's choice

盡在亞洲

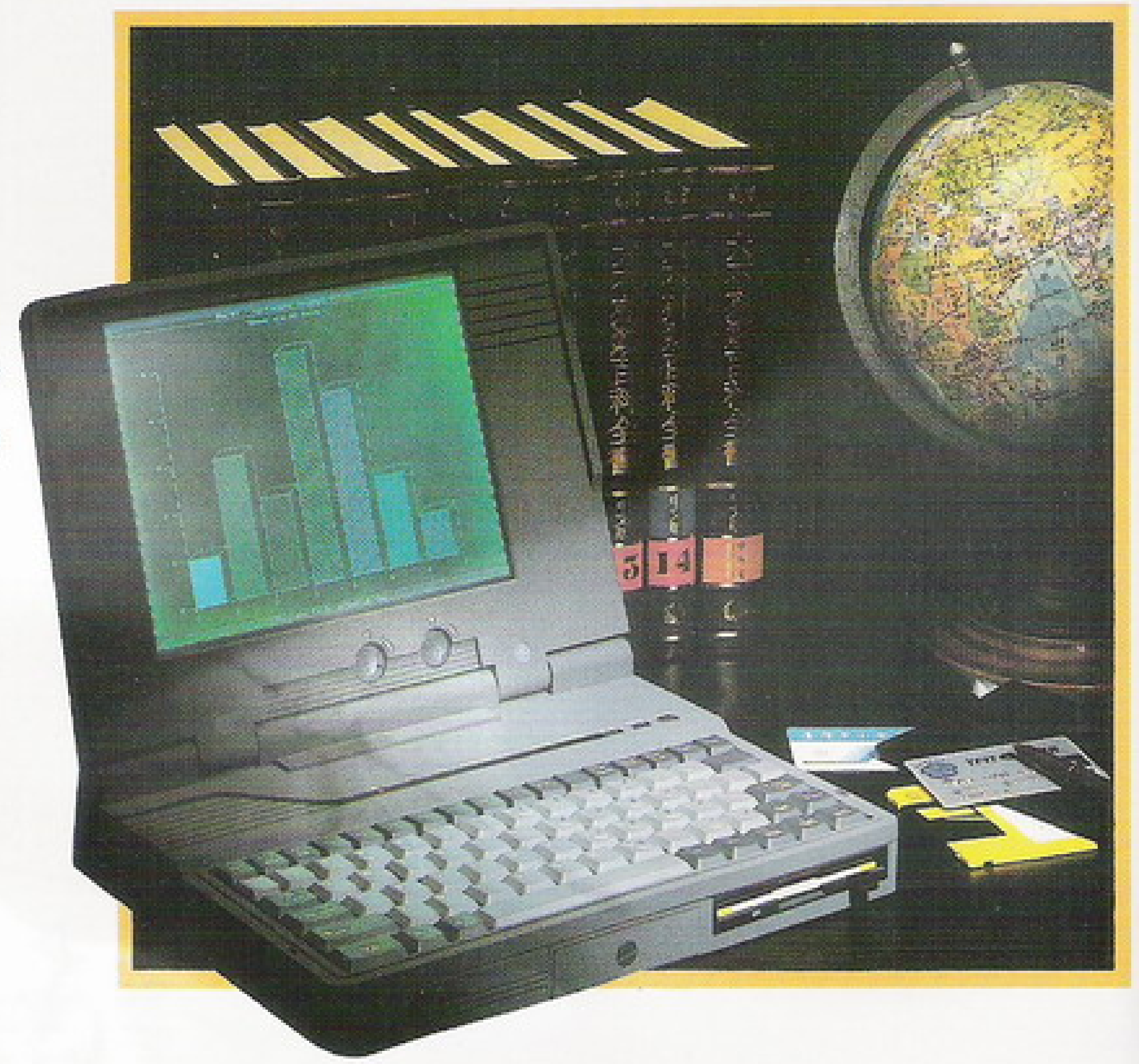
NOTEBOOK

率先推出 486

高功能系列

讓您

更勝一籌！



團體訂購另優惠專案
並可提供相關系列軟體工具
（工商企業管理、個人寶典、
學生寶典、業務高手）
可派專人免費展示及說明
洽詢熱線：07-3848088 轉 232、227
企劃處

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北市)
詮 民(02)596-2935
捷 宇(02)305-6034
捷 宇(02)311-0902
捷 宇(02)321-8663
世 昌(02)392-7588
天 利(02)361-5127
昇 宏(02)312-1705
世 詮(02)535-1746
華 冰(02)935-5753
和 豪(02)321-0471
佳 訊(02)368-6066
立 徽(02)322-5656
啟 揚(02)735-3821
及 時(02)732-9299
通 化(02)705-0718
天 青(02)823-8778
金 訊(02)564-1692
啓 恩(02)915-7749
台 綺(02)657-0213
(台北縣)
震 洲(02)285-9903
瑋 優(02)623-7000
華 訊(02)673-2668
合 泰(02)896-0695
紳 差(02)988-9353
三 康(02)952-3416
隆 盈(02)955-2467
駿 燁(02)928-0508
季 斯(02)929-0506
(宜蘭區)
人 人(039)33-2944
展 特(039)56-9772
豪 特(039)32-6365
智 洋(039)38-4083
世 驊(03)336-2395
仕 光(03)452-7228
友 友(03)456-3372
李 安(03)425-8000
(新竹區)
龍 雲(035)78-4288-9
東 美(035)66-7439
康 嘉(035)59-7308
三 貂(035)24-0638
恩 仕(035)71-3013
戴 恩(035)34-0639
英 特(035)25-6772
(苗栗區)
殷 全(037)62-2068
後 龍(037)72-8720
達 盈(035)55-3346
(花蓮區)
恩 賜(038)33-9402
(台中區)
員林蔡與(04)8343969
田中誌科(04)8752869
溪湖老百(04)8865572
博王(05)6335676
彰化彩勝(04)7223768
千玥(04)7254284
李安(04)7234010
和美麗光(04)7553139
鹿港尚品(04)7771077
台中馨安(04)3291743
宇恆(04)3894590
學盟(04)2554517
欣宏(04)3305735
亞震(04)2373900
亞紀(04)2237747
熱全(04)2374
一佳(04)3899576
高本(04)3275222
亞歌(04)2529576
天安(04)2373489
中恆(04)3273639
太平世欣(04)2773536
草屯日成(04)9336959
聯華(04)9355553
南投豪昌(04)9992223
鈞州(04)8225558
佳麟(04)8238865
后里致成(04)5571268
大甲行家(04)6869751
清水龍勝(04)6222373
大肚信達(04)
竹山鄉鴻(04)
豐原永鴻(04)
珍博(04)5260580
(嘉義區)
聖 旅(05)222-2737
台 大(05)224-1686
良 展(05)370-2350
巨 爾(05)225-6431
中山四(05)225-7761
博 愛(05)232-2031
(台南區)
宇 鑫(06)234-4382
億 登(06)226-8862
恩 銓(06)253-1426
機 達(06)226-5208
億 呈(06)236-3620
大 洪(06)274-7761
群 達(06)635-6707
晨 易(06)723-0516
惠 青(06)237-1317
(高雄區)
信 光
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上 正(07)742-1235
鳳 麟(07)222-2270
不二家(07)363-8703
莉納羅(07)385-7648
上 允(07)802-2638
東 茂(07)681-3326
耀 昇(07)551-1565
國 豪(07)216-3980
上 格(07)713-3920
晶 球(07)381-4243
上 傑(07)812-2133
雲 球(07)211-9313
久 誼(07)222-9191
五福店(07)272-7365
鳳山店(07)742-2651
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8991
正 嘉(07)261-3411
林 記(07)251-1963
信 星(07)385-1766
(三多店)(07)725-8779
欣 亞(07)351-5762
久 大(07)703-2458
紀 霖(07)642-1147
(屏東區)
鴻 司(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-6531
安 特 爾(08)737-4735
勝 鑫(08)775-2226
百 司(08)779-6532
理 想(08)753-2962
緯 正(08)765-6848
(澎湖區)
安 安(06)927-1263
(台東區)
北 淞(08)933-5396
(金門區)
理 想(0823)32531
(嘉義區)
明 白(05)534-6005

本期電腦軟硬體變革對遊戲發展"可能"之影響（P.32）與各位讀者將有密切的關係，雖然文章內容可能蠻硬的，會讓部分讀者咬得齒牙動搖，但是如能對此篇文章仔細研究的話，對各位將來要將自己的寶貝電腦升級將會有相當的助益，當然，對玩遊戲的助益才是各位玩家最關切的，不是嗎？

各位讀者非常注意的一個遊戲一笑傲江湖即將出爐了，本期亦特別請笑傲江湖的製作部透露此遊戲的製作甘苦談及遊戲內容(P.78)，相信各位讀者看過之後一定能對此遊戲的內容有一定程度的瞭解，稍減心中奇癢（亦或更癢），且讓我們一起迎接武俠電影RPG的誕生！

魔奇金霸卡在各位讀者千呼萬喚下終於出現了，三月初各位讀者即可目睹它的風采（P.76）。可要千萬注意！第一批可是限量發行，要是錯過了，可能就要等很久了。

CACHE在電腦加速的角色中，一直扮演一個非常重要的角色，用得恰當，除了速度增快外，更能保護寶貝的硬碟。本期特別針對各種常用CACHE的用法做一個基本的用法介紹（P.120），如各位讀者對其用法還是有疑問的話，最好是到電腦公司詢問或查詢相關的書籍，亦或請教高手，以免加速不成反減速。4M RAM已是趨勢，CACHE亦是在4M RAM以上的環境中比較能發揮功用，所以選電腦時可別忘了RAM的重要性。

遊戲製作的技術已越來越好，要媲美大型電玩的水準已是不遠。本期率先披露的快打旋風II一韓文版（P.81）將可讓各位看到製作技術的進步，也讓我們一起來期待此遊戲的問世。

第四屆金磁片獎的選拔距現在還有半年的時間，有心寫遊戲的玩家可別錯過這次的機會（P.45）。只要您對您的作品深具信心，就將它展現出來，好Game千萬別壓箱底了。

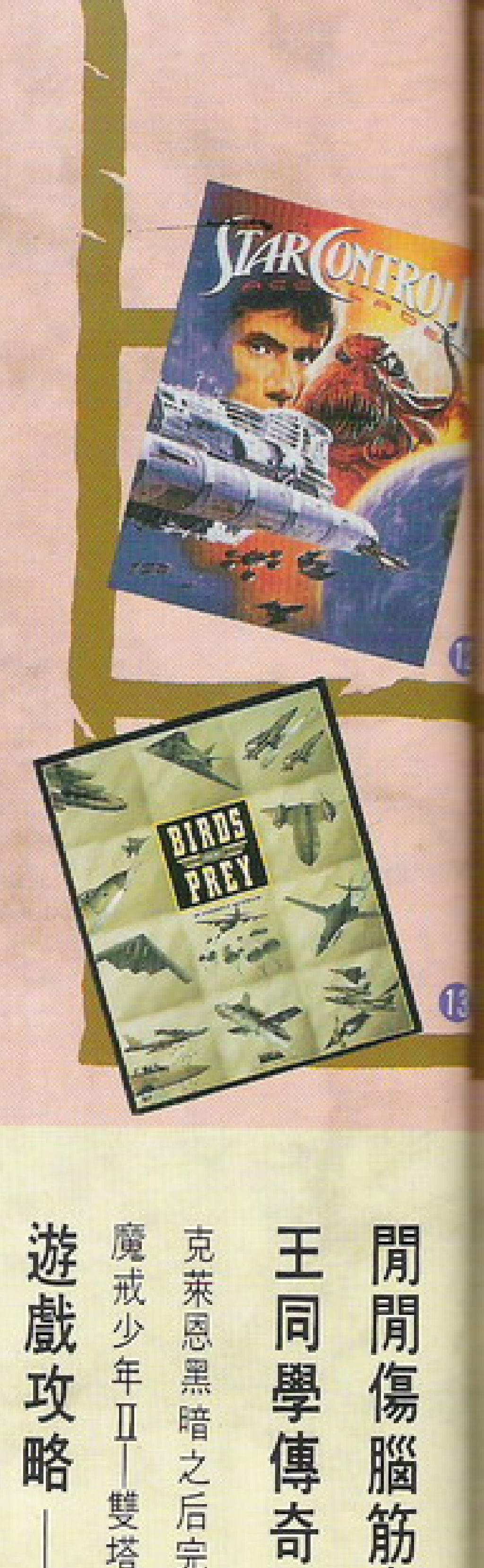
遊戲中文化已經是休閒軟體界的趨勢了，因為文化的不同，以致於在玩遊戲時也會產生一些問題，當然，語言才是最大的問題。所以玩Game要玩得盡興，對於大部分的玩家來講，中文化才是他們的最愛。所以，國人自製遊戲抬頭，那只是時間問題而已，且讓我們一起來期待那一天的到來。

編輯室報告

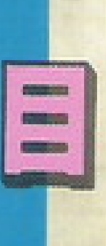
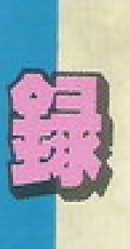
NEW Files

4 8 11 9 6 10

強片預告



12 13

目錄



1993 3月號

法律顧問　陳錦隆律師　遠東法律事務所
主　編　陳　道
總　編　輯　李初陽
發行人兼社長　王俊雄
編　輯　李俊賢、陳俊介、陳婉君、廖鴻嘉、沈懿慧、陳禮英
駐美特派員　亞佛列德
資料處理　曾玉琴
特約作家　蘇經天、曾昭奇、王彰捷、吳昱甫、劉建合、葉明璋、劉昭毅、李永治、羅國宏、傅鏡暉、鍾凱文、徐國掀、劉興澤、吳忠晉、朱孔林、吳謙諒、李莉莉、郭宗勳、朱學恒、卓挺然
美術編輯　郭美玲、葉秀娟、劉信良
美術主編　呂淑瑛
美術支援　林慧玲、林俊宏、孫榮隆、郭淑芬、林殷熙、黃文鵬
服務電話　07-3841505
楊淳妃
王淑美
劉　璋
柯志祥
林淑敏
王美玲
編輯支援
製版印刷　台南市中華西路一段77號　秋雨印刷股份有限公司
聯絡信箱　高雄郵政28-34號
社　址　高雄市三民區民壯路63號
劃撥帳號　40423740
劃撥帳戶　謝明奇
照相打字　創意電腦照相排版公司

每月8日出刊
中華民國78年4月創刊
事業登記證局版臺誌字8603號
新聞局出版
執照登記為雜誌交寄行政院
中華郵政南臺字第525號

☼機　種：IBM 286或以上機種，需硬碟及1.2M磁碟機
☼記憶體：2M
☼顯　示：VGA

CLOUDS OF XEEN

中文版

經過一陣子焦頭爛額的忙碌，「魔法門外傳」終於以完全中文訊息與玩家們見面了，希望這樣的努力製作（雖然你們看不見我們一票人的黑眼圈），您會滿意。

爲了照顧各種玩家，此次在遊戲開始前可選擇標準的〝戰士模式〞或戰鬥簡易化的〝冒險者模式〞，在聽過了片頭專業國語配音的語音介紹後，你就帶領著六位包括遊俠、巫師、盜賊、忍者等不同職業的隊員，開始不斷的探尋及義務性質的完成任務。遊戲的樂趣就在這些大大小小的任務完成過程中獲得，因爲你可能遇到許多奇奇怪怪的人，經由他們的線報，經過或硬闖草原、高塔、森林、城堡、沙漠、礦坑、湖海等不同的地方，或者經歷棘手難惹的怪物、妖魔。而在旅途中，也能視情況習得法術及游泳、登山、偵察等技能。

此次遊戲提供了「自動筆記」功能，記載了旅程中所必須完成的任務大綱、物品及密碼，而廣大的空間，也因爲有了自動繪地圖功能，讓您不再暈頭轉向。

3D立體的畫面，熟悉的中文字及注音輸入法，圖像式指令及戰鬥時血花四濺的動畫顯示，加上新的謎題、構思等等的特色，這個遊戲三言兩語真的很難道盡，您不妨親自試試吧！

・爲了讓您的電腦順利進行本遊戲，請注意所需配備部分。

・所有訊息皆詳細中譯，字體清晰悅目。

・無論您使用PC喇叭、魔奇音效卡或聲霸卡，皆能聽見清楚的國語語音。

・龐大地形，危險難測，地形設計如迷陣般複雜，並能深入地底、進入海中或飛上雲端。

……還有更多令人拍案叫絕的特色及數不盡的驚訝！

NEW WORLD COMPUTING

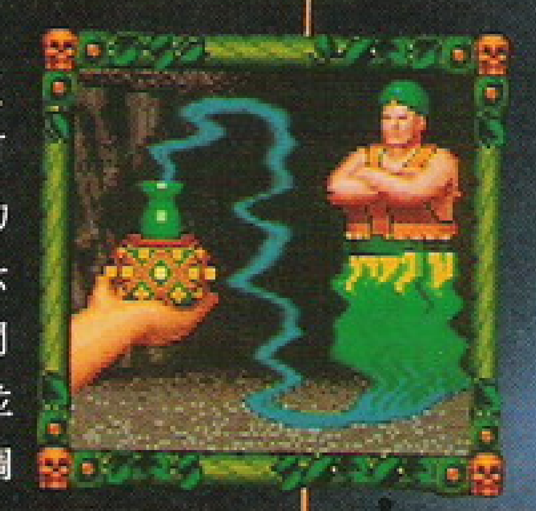
☼操作：鍵盤／滑鼠
☼音效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
☼價格：540元

一個操作介面獨特、極富挑

魔界

豐富的劇情任務，驚駭之事不斷出現的龐大迷宮、地底捷徑，還有數不盡的陷阱、暗門、機關地板，永遠殺得你措手不及的毒植物、怪生物，閃電、火球迎面飛來，沒來得及反應就讓你摔得眼冒金星的洞穴，再加上一個令人聞風喪膽、躲在最後關卡好整以暇等著你的厲害魔頭。SSI 公司的遊戲能如此勇敢的突破傳統，以非常符合人性的操作介面拜見各位玩家，一定備有好料，足以餵飽玩家胃口。

經過一陣混亂，你帶著一點戰鬥及魔法技巧，走進一座包括地上地下、複雜曲折的迷宮，想以小小的一己之力除去隻手遮天的織影魔。



但這件攸關正邪存亡的大事，可不是想想就能成功的，你必須找到六塊印璽碎片，解開魔法封印之門，並進入魔王藏身的碉堡，與其決一雌雄！而在這之前你將遇見許多不同性別、提供消息的 NPCS，經由他們了解迷宮內情況及接下找巫師、尋斷劍殺賊王等大小任務。迷宮內充滿了未知的危機，敵暗我明，搞不好下一刻就變成了石頭或烤焦的巴比Q。







遊戲提供的魔法地圖不但爲玩家繪出曾去過的地形，還詳細標示細微的部分，如門、地板、傳送站等。值得一提的是訊息的中文化，爲玩家提供了親切不造作的對話系統，並以紅線標出對話關鍵語，使玩家不漏掉重要的訊息，而地圖及訊息由於故事的內容十分多，可利用印表機列表出來，以備查詢，這些極週到的特色，眞是玩家的福音。

遇到東西一撿，遇見敵人一打，更換人物裝備、武器後，螢幕上見到的主角人物也跟著改頭換面，東西太多－－腳步隨著沈重，受傷中毒－－生命點數一點點消逝，所有的動作，絲毫不差的在3D立體斜角畫面上即時發生。

摒除老舊的施法方式，以記憶卷軸，加上代表不同英文字母的手勢調製巫術、幻術、醫術、妖術四種法術之各式魔法，還有奇怪的符石帶來傳送、增加能力等幫助功能與各式秘笈、寶石，讓整個魔法體系更耐人尋味。

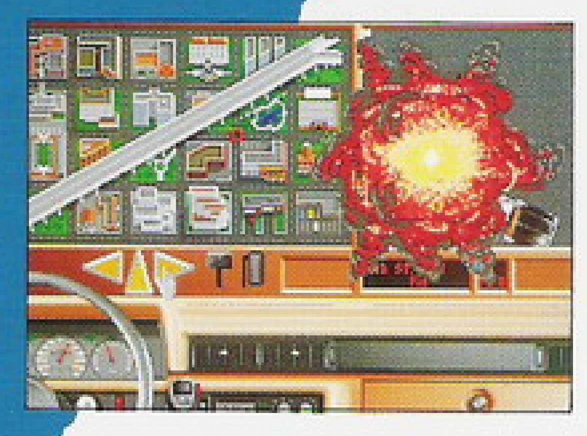
整個遊戲的設計架構、機關效果，以及穿插其中連貫劇情的連續動畫，每一樣都能帶給玩家極欣喜愉悅的遊戲樂趣。各位玩家請別失之交臂哦！

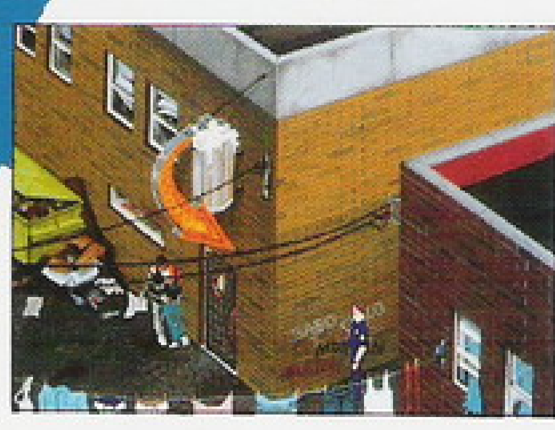
機　種：286或以上機種，需硬碟及1.2M磁碟機
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
價　格：420元

謹以此遊戲向全天下的警察獻上最深的敬意！











新警察故事

警察的工作是辛苦的、危險的，不信！你可以試試看：除了處理車禍事件，闖紅燈、開快車、酒後駕駛等交通事件，處理商家投訴、無賴搗蛋，查緝失竊案、非法攜帶搶械、販毒等案件；還得便衣探案、喬裝易容，深入敵窟，搗毀毒梟大本營。現在了解警察先生們的甘苦了嗎？或者還有許多不爲人知的辛酸在背後呢！

以上所述，就是「新警察故事」中必須完成的任務，由於本遊戲是由退休警察參與設計工作，反映眞實生活中警察的執勤狀況，所以一切逮捕、簡報、手續都得按照一定的程序來。你所擔任的警察角色，得醫好萊頓市在經濟發展迅速後產生的各種後遺症。運用觀察力、推斷力加上現代科技的幫助，查明「死亡天使」之謎及其戮害社會的證據。

請以全新的眼光看待這個〝老遊戲〞，改良後不必鍵入英文訊息的操作、圖形指令及 VGA 256 色畫面，會讓你有耳目一新的感受。

In Pursuit of the Death Angel
POLICE QUEST™
SIERRA

■ 機　種：IBM PC AT，需硬碟及 1.2M 磁碟機
■ 操　作：鍵盤／滑鼠／搖桿
■ 音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
■ 記憶體：640K
■ 顯　示：VGA／EGA
■ 價　格：480元

大滿貫橋牌

市面上的橋牌遊戲多得嚇人，如何在衆家中脫穎而出，成爲您電腦上的佳賓或〞一缺三〞時的良伴呢？請注意以下所列特色，相信您會對這個遊戲刮目相看！

Grand Slam BRIDGE II

♣VGA 256 色畫面，牌友就好像坐在您的周圍一樣。

♠10 億種隨機產生的牌局，牌型多樣化，對手夠機伶。

♥更多的叫牌規則，以十多種功能，訓練您的叫牌技巧，可調整叫牌者的挑釁程度，並選擇您自己喜愛的叫牌方式。

◆統計指令爲您統計勝局次數及完成合約比例。

♠遊戲收錄一系列橋牌範例，由橋牌好手 Mike Lawrence 講評。內容深入簡出，有心增進橋藝功力者可仔細研究。

♣手册詳載中譯橋牌術語解說及初學者基本規則介紹、自我測驗，幫助玩家順利進入橋牌天地

♥有練習模式及如正式橋牌賽進行的配對模式。

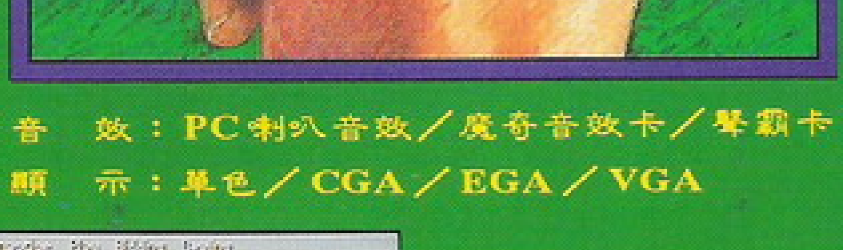
♠遊戲中充滿巴哈、莫札特、貝多芬等名家名曲，在嚴肅緊張的打牌過程，鬆弛您的心情。

機　種：IBM PC AT，需硬碟及 1.2M 磁碟機

操　作：鍵盤／滑鼠

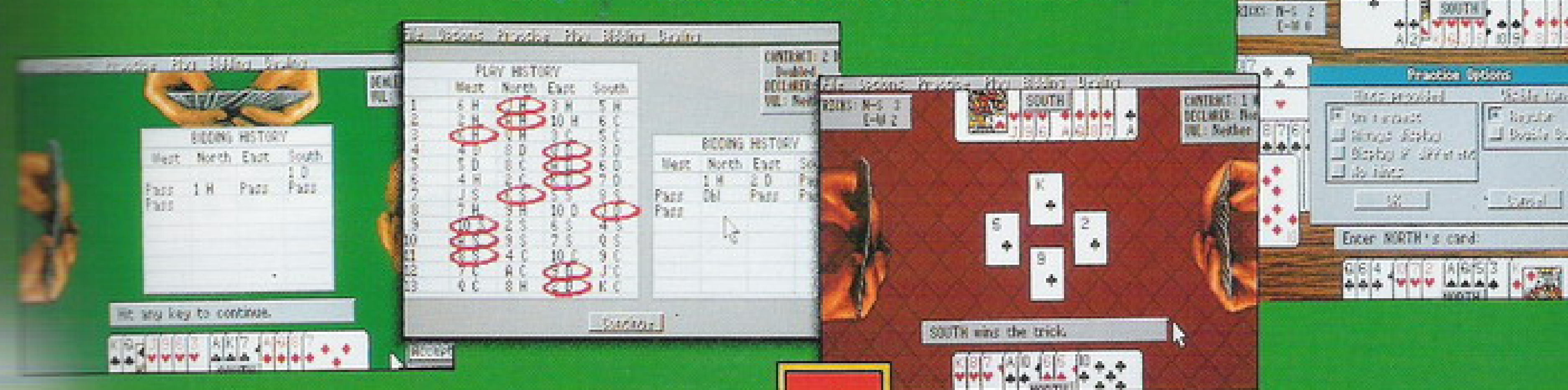
記憶體：640K

價　格：300 元



音　效：PC 喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡

顯　示：單色／CGA／EGA／VGA



THE ULTIMATE DRIVING GAME

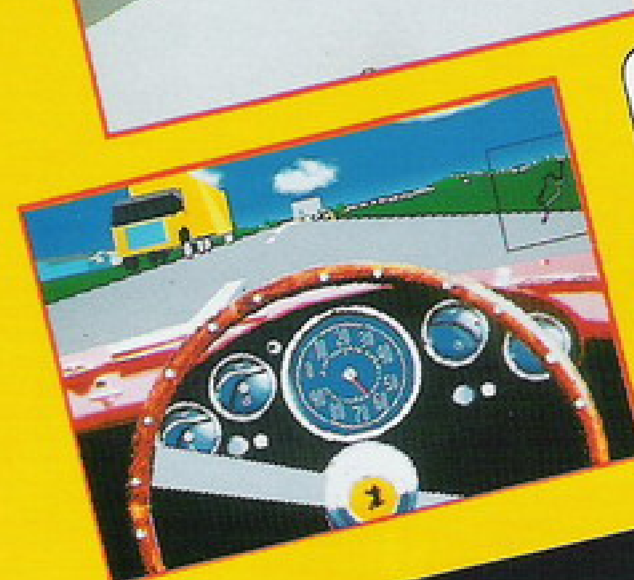
CAR AND DRIVER®

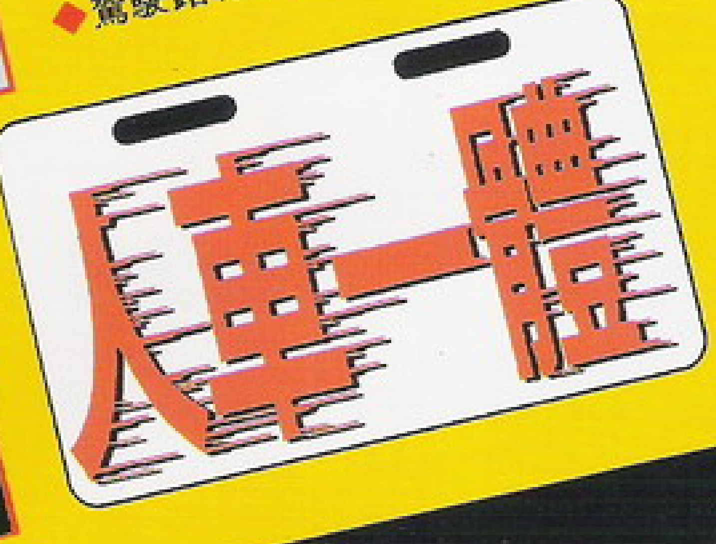
By Lerner Research

Car & Driver 是一本專屬愛車迷的雜誌，也是一個眞實模擬世界各款知名跑車及州際公路、國際跑道的賽車遊戲。

這裡提供了法拉利 F40，保時捷 959、蓮花、藍寶基尼、Toyota MR 2 及 Mercedes C11 IMSA 等十款你我都「垂涎」已久的風雲跑車，讓您親自駕駛。而景色不同的行駛道路、跑道，更添了幾分愜意與逼眞。您愛車、懂車嗎？或者想進一步了解您所嚮往之車種的貼身檔案？相信能在「人車一體」中找到您想要的。

- 可查閱跑車及駕駛道路的完整資料，除能吸收一些確實有據的新鮮訊息，還能明白各車種相關重要技術及規格、性能等。
- 系統設定功能可改變駕駛情況，如突發狀況、賽程、有無對手等。
- 可用 Modem 連線對玩。
- 提供近十種不同攝影機拍攝視角。
- 立即重播最後幾秒動作或重播全程賽事，重播時鏡頭可調整。
- 感受路面顚跛的震動感，並可聽見跑車之強馬力引擎怒吼聲。
- 駕駛路線完全仿自眞實道路景色，山岳、農家景色等皆以 3D 立體方式呈現。





THE ULTIMATE DRIVING GAME CAR AND DRIVER Test Drive Ten of the Best

IBM

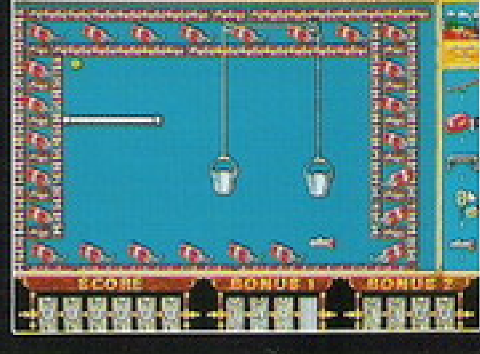
機　種：IBM 386 或以上機種，需硬碟及 1.2M 磁碟機
記憶體：640K
操　作：鍵盤 / 滑鼠 / 搖桿
顯　示：VGA / Super VGA
價　格：360元
音　效：PC 喇叭音效 / 魔奇音效卡 / 聲霸卡 / MT-32

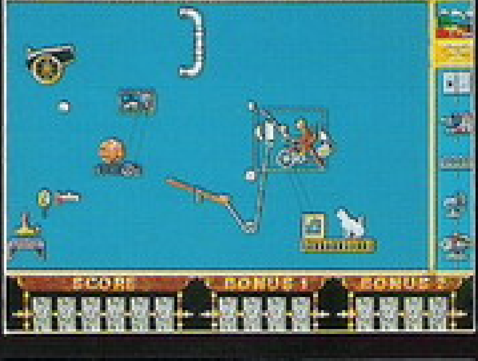
奇妙大百科

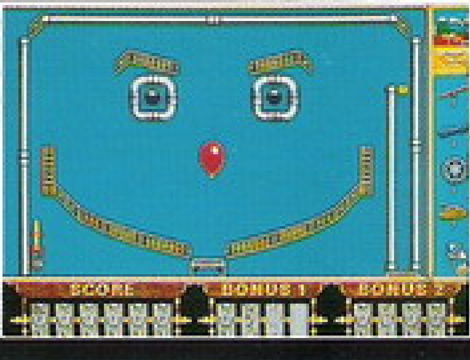
THE INCREDIBLE MACHINE

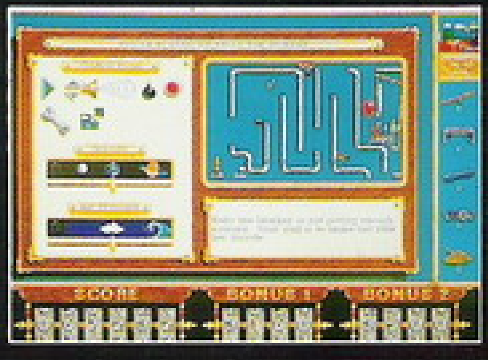
瘋狂！不可思議！











你的物理學概念清楚否？
槓桿、齒輪原理還記不記得呢？
現在，有一大堆機器待你組合連結，發揮效用！
你絕不會相信，一些些謬思奇想，一堆堆「歹銅舊錫」，
就能創造妙透了的奇蹟及好好笑的連鎖反應！
你會發現自己……簡直就是天才哪！

- 45種零件、日常生活器具、動物等小玩意供你自由運用，組合成可運作的機器。
- 瘋狂的樂曲、丑角般逗趣的音效。
- Super VGA畫面。
- 可以改變壓力、引力等影響物體動作方向的因素，讓你的實驗有驚人的結果。
- 可自行發明一套符合自己理想的機器；或者選擇完成80多種稍有雛形的「不完整」構造，動動腦加上些催化、推動的零件。

機　種：386SX或以上機種及需一台1.2M磁碟機
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／滑鼠
音　效：PC喇叭音效／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
價　格：300元




強片預告
～一部充滿戰鬥、探勘、貿易、解謎的外星冒險～
STAR CONTROL II
ACCOLADE
激戰M星雲II
無盡的戰鬥，人們失去了母星地球，
就在敵人將要攻破最後防線時，
奮力抵抗的地球人發現了一座似有高文明的地底城市……
經過20年的躲避，等待中的地球救援一直沒有來，
但這群幾乎被遺忘的人，慢慢製造了一部"陽春型"的太空船，
由你操縱這艘船，橫過廣大、危險難測的太空
回到地球，一方面找尋其他製造太空船的原料，
一方面，向敵人討回公道！



體會近 40 架飛機的操控
參與空中攔截、對地攻擊、
補給等 12 種不同任務
BIRDS
OF
PREY
傲空神鷹
強
片預告
IBM
ELECTRONIC ARTS

傑克大師高爾夫

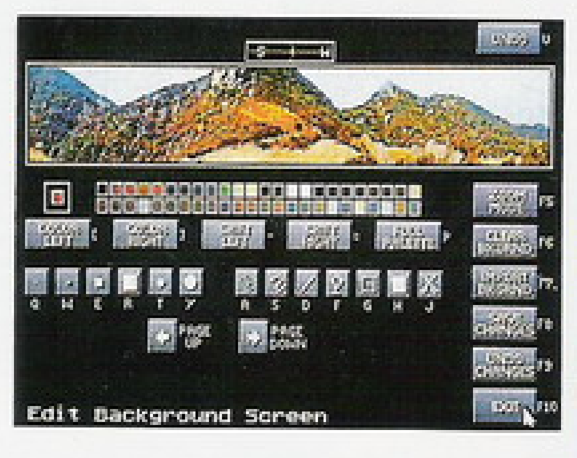


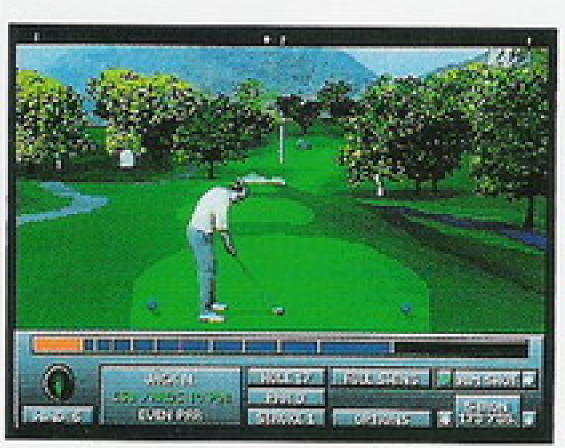


▶ 以往，打高爾夫，得有錢還有閒呢！

▶ 現在，人人都能打幾洞，而不必花很多的錢啦！

▶ 找上「傑克大師高爾夫」，就好像親自到國外一流的球場打球一樣哦！









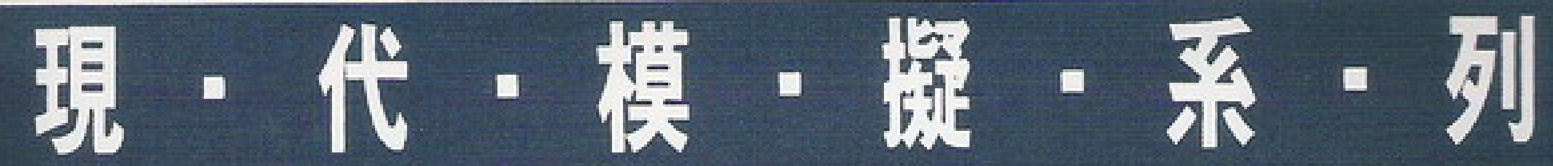


- 能夠自行設計打球路線。
- 支援 VGA 256 色畫面。
- 可與對手進行數回合競賽。


King's Quest VI
公主：「救我！我日夜思念的王子。」
王子：「就算千山萬水，我也要找到公主。」
壞蛋：「妳是我的新娘，誰也別想！」
強片預告
國王密使VI—
希望之旅
爲了一個極浪漫的理由，王子揚帆出海尋找愛人，不料，卻遇上暴風雨，誤打誤撞漂到一座島嶼，公主就近在咫尺，但卻必須經歷許多的冒險才能阻止公主「嫁不對人」……
伸縮而有彈性的劇情發展，不必按次序進行
處處都有謎題及不同型式的挑戰
體貼的「教玩遊戲輔助功能」



強片預告
笑傲江湖
今年度最令人震撼的角色扮演遊戲
近期內就能與您見面
‧金庸原著改編，劇情張力十足。
‧超豪華動畫，流暢的電影分鏡，開創國內電玩動畫新風格，直逼大螢幕效果。
‧全場語音支援，人物出招時、特殊場景及過場動畫等處皆有豐富語音。
‧遊戲中少不了名作曲家黃霑名曲"滄海一聲笑"，搭配數十首BGM配樂貫穿全場。
‧遊戲史上首創多重動作控制模式（ ）。在戰鬥、機關上展現與以往迴異之風貌，
過招模式，將各種武林絕技完藝搬上螢幕，
終於可實際參與其中。
SOFT WORLD
軟體世界



大海戰

1939～1943北大西洋篇

西元 1939 年，北西洋上……
英國正努力以其厚實的海上武力護衛著運輸船艦及其海域，
並不時注意著德軍的動靜，
而另一方面，
德軍也預備孤注一擲、以寡擊衆，向英軍封鎖區域挺進。
誰能眞正嚇阻對方呢？
英國能成功守住其海上優勢？
德國能否從困境中取得勝利？

- 用三種視角參與戰爭，可以艦長角度操控全艦運作、實地加入艦隊人員的任務，或以海軍總司令的身份，在戰略地圖上指揮所有艦隊。
- 精確模擬二次大戰船艦實體及海上驚險的大小戰役。
- 所有攻擊戰鬥即將發生在眼前，並有立即重播功能。
- 可選擇控制英軍或德軍。

強片預告

近二百頁手冊詳細翻譯當中

SSL

排賭博之缺點　集益智於一身

腦的反應快慢，手的靈活配合　又是一個轟動人心的智育遊戲！



強片預告

雀之塔

只要在時限內取下順子、對子或坎子等牌型，達到每關需要的取牌數目，並保持各式不規則牌塔不倒塌，就能順利通過一關。

但是，你會很頭大的發現：
老是找不到可以拿的牌，
或是不小心拿走了一張「墊腳」的牌。
你能不能順利打通這奇奇怪怪的30道關卡呢？



強片預告
吞食天地II
世人皆有江山夢
更完整的三國歷史，邀請你加入！
劉備的角色交給你扮演，看你如何運籌帷幄、縱橫捭闔。藉交談、調查、策略、作戰等指令交互運用，以自己的方式與群雄共爭天下！

遊戲衛星台

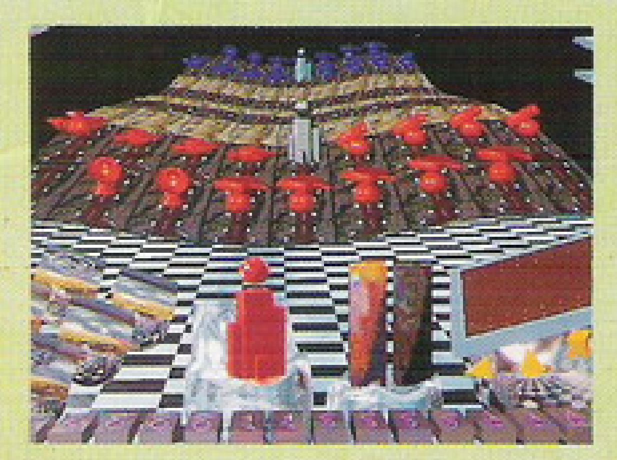


遊戲配備代號
SV：SUPER VGA
V：VGA
E：EGA
C：CGA

MGA：M
PC喇叭：P
AD LIB：A
SOUND BLASTER /PRO：S
ROLAND：R

玩具兵棋
THEATRE OF WAR

傳統的立體棋盤式遊戲再突破！結合了博弈、戰略和動作遊戲的特質。戰鬥場面極富聲光效果，遊戲背景極富立體感，是一套極富創意的動作遊戲。



音效：A/S
顯示：V/SV
記憶體：若為SUPER VGA則需2M RAM
類型：動作
售價：300元
軟體世界

方塊奧運

以俄羅斯方塊的玩法為基礎，並加入許多精心設計的規則及過關方式，此外，還可自行設計更新奇的關卡。全中文的操作介面，並支援滑鼠，是榮獲本屆金磁片獎的智育佳作。



音效：A/S
顯示：M/C/E/V
類型：中文智育
售價：300元
軟體世界

夏季運動會
Summer Challenge

在電視上看多了外國選手耀武揚威的樣子，您是否也曾想參加在台灣難得一見的八項運動競賽呢？包括撐竿跳，獨木舟、馬術、標槍、四百高欄、射箭、跳高和自由車等項目。採用獨特的運動員視角，讓您體驗親自上場的刺激感受，並可同時向其他九國選手挑戰喔！



音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：運動
售價：270元
軟體世界

麻雀俄羅斯

您對俄羅斯方塊純粹碰運氣的玩法感到厭倦了嗎？試試更刺激的吧！結合麻將和俄羅斯方塊的遊戲規則，讓您的大腦有機會活動活動。過關之後並有多位健美的女郎等著您。十八歲以下的玩家們！為了您的身心健康，只好請您再多等幾年囉！



音效：A
顯示：V
類型：智育
售價：270元
軟體世界

魔法王國 WEEN THE PROPHECY

受到魔法的詛咒，藍岩王國正面臨即將滅亡的噩運。能夠破解這項詛咒的唯一方法，便是前往隱形神殿尋找三粒聖沙，以及法力之源的計時器——神聖沙漏。沿途佈滿重重難關，你能順利取得寶物，平安歸來嗎？……



音效：P/A/S
顯示：V
類型：魔幻智育
售價：390元
泛象軟體

淘氣小子 NICKY BOOM

一套極富趣味性的捲軸式動作遊戲，共有四個區域，八大關口，每關都佈滿了許多怪物和寶藏。另外還有許多祕道、藏寶室和傳送點等著你發掘，「招子」放亮點，可千萬別在錯綜複雜的冒險旅途中迷路囉！

音效：P/A/S/R
顯示：VGA
類型：動作
售價：280元
泛象軟體



瘋狂雙響砲

中文的捲軸式動作遊戲，畫面色彩豐富而細緻，動作流暢。數位化處理的音樂和音效，聽來頗具立體感，過程幽默逗趣。另提供多種接關功能，讓你的歡樂從不斷線！



音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：動作
售價：300元
漢堂資訊

頑皮小精靈 2 GOBLIINS 2

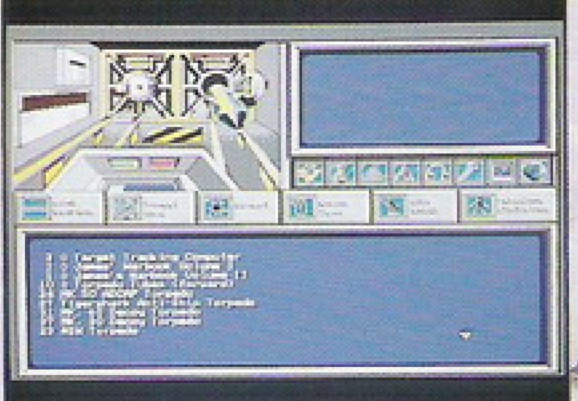
搗蛋的頑皮小精靈又回來了！這次他們的任務是從怪物手中救出飽受虐待的精靈國王子。操作方式較第一代簡便許多，但複雜度卻增加了，是一套極富趣味性和挑戰性的智育遊戲。

音效：P/A/S
顯示：GV
類型：幽默智育
售價：390元
泛象軟體



七海遊俠 SEA ROGUE

在深不可測的大海裡，埋藏著一筆為數可觀的沈船寶藏，各方尋寶好手均躍躍欲試。如何運用敏銳的觀察力，制定絕佳的策略，掌握多變的天氣，並擊退來自海中的兇殘魚類和狡詐的競爭對手，以獲得寶藏，乃是本遊戲的重點所在。另外，遊戲中還可依各人需要自創屬性不同的隊員喔！

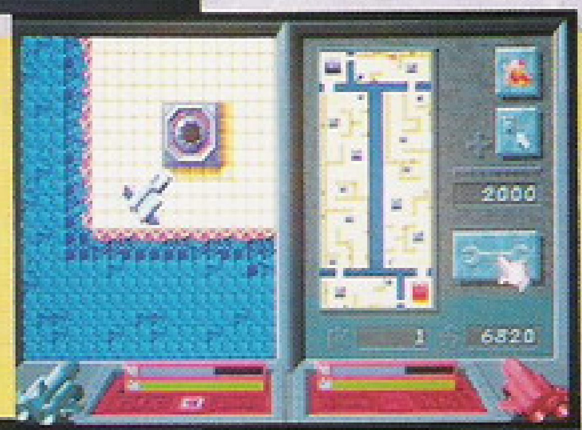


音效：A/S
顯示：C/E/V
類型：策略
售價：450元
第三波

18空降旅 18TH AIRBORNE

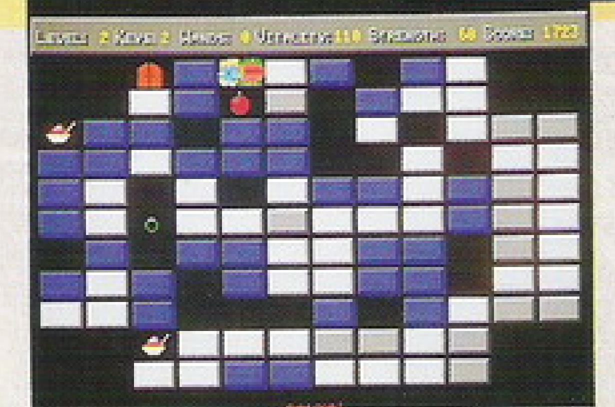
採非回合制的即時戰鬥，並有八個不同個性的對手可供選擇，全圖形的操作介面，使遊戲更加方便。戰場遍及陸海空，並可使用 MODEM 進行連線對抗。

音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：戰略
售價：480元
第三波



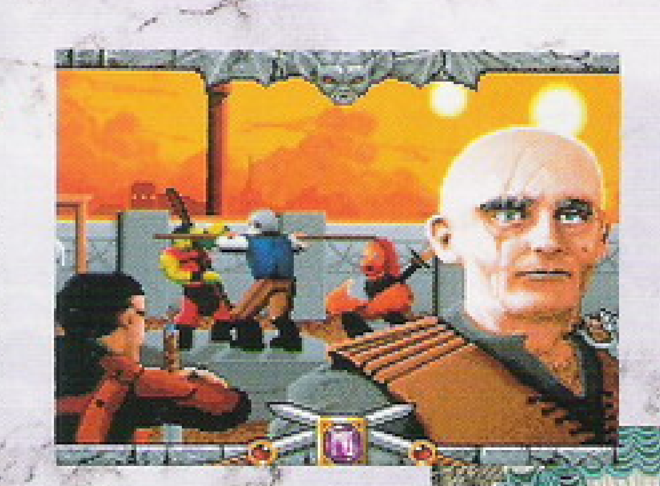
歡樂小毛球 FREAKIN' FuzzBALLS

遊戲中共有五個不同的世界，十五個不同的關卡。每關都有許多寶物可供利用，可愛的小毛球能否順利地由古文明時代，一路闖蕩到輝煌燦爛的太空時代？就得靠玩者的機智和技巧了。



音效：A/S/R
顯示：C/E/V
類型：益智
售價：220元
第三波

魔法門外傳－星雲之謎
Might and Magic — Clouds of Xeen



音效：P/A/S/R
顯示：V
記憶體：2M
類型：角色扮演
售價：540 元
軟體世界

在陰氣森森的大地上，勇士們不但要解開「第六面魔鏡」的玄機，還必須建立一座屬於自己的城堡，進而向魔王挑戰！玩家可依功力高低選擇純探險的「冒險模式」或戰鬥較多的「戰士模式」。中文訊息詳實，專業化的錄音技術，玩者不但可聽到激烈的兵刃相交之聲，更可聽到清晰的國語配音呢！

鬼屋魔影
Alone in the Dark

音效：A/S
顯示：V
類型：冒險
售價：420 元
軟體世界

一個與衆不同的冒險遊戲。採 3D 的立體動畫展示，隨著所在位置不同，觀察景物的角度也會變化。另有即時戰鬥系統，讓你和惡鬼們作面對面的殊死戰！如果配備有聲霸卡，還可聽見令人毛骨悚然的鬼哭神號呢！

黑暗之蠱 DARKSEED



音效：P/A/S
顯示：V
類型：冒險
售價：500 元
電腦休閒世界

恐怖電影「異形」大師 H.R.Giger 首次爲 PC 界跨刀的經典力作。採用電影特殊處理手法，具有逼眞的視聽效果。簡易的滑鼠操作方式，全面的中文訊息，讓您不再有看不懂，聽不懂，玩不懂的困擾。

全能運動會
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：運動
售價：260 元
電腦休閒世界

您對去年巴塞隆納奧運中華隊的表現感到滿意嗎？本遊戲將提供你爲中華隊「報仇雪恥」的機會。六大運動項目，21 個單項供你選擇，並可同時多線進行比賽。操作簡便，讓您不必再爲敲壞鍵盤傷腦筋。

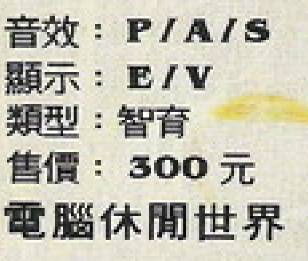
航空大亨 AIR BUCKS



音效：P/A
顯示：E/V
類型：策略
售價：300 元
電腦休閒世界

在政府開放國內航空業民營後，您是否也想躍躍一試呢？完整的經濟體系和大量的圖片分析，幫助您做出最有效的決策，早日建立屬於自己的航空王國。除此之外，還可自己設計客艙的豪華程度，以及飛機的載容量與載貨量的比例喔！

ㄆㄚˊ ㄉㄞˋ一族
TINYSKWEEKS



音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：智育
售價：300 元
電腦休閒世界



頑皮的〝帕代小鬼〞，趁著父母外出渡假的時候，偷溜到地球上，準備發揮他們的看家本領，好好惡作劇一番。你必須想辦法將他們催眠，並送回他們的行星，以阻止一場瘋狂鬧劇的發生。如何把握時間，善用法寶，讓不同顏色的小鬼各就其位，是遊戲的訣竅所在。

印加帝國 INCA



音效：P/A/S
顯示：V
類型：太空模擬
售價：600 元
泛象軟體

十六世紀時，印加帝國正處於全盛時期，但睿智的國王卻預見到外來勢力即將入侵，便將三個神力之源封存在某個安全的地方。他曾預言，五百年後，將有某位賢者來繼承這份寶藏。玩者的任務便是扮演這位賢者，找出這份寶藏，並重建該族的太陽－－ INTI ，重新恢復印加帝國的光榮。

美女物語－日本風情篇

一套具有007系列電影風格的文字冒險遊戲。你必須搜集各項線索，追捕綁架日本小姐的恐佈份子，每次任務均有多位風姿綽約的美女相伴，過程浪漫旖旎，可惜遊戲介面極爲粗劣，令人失望。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：冒險
售價：320元
上野遊戲工作室



聊齋誌異之幽谷傳奇

3D介面的中文RPG遊戲，佈景相當華麗。採即時戰鬥系統，讓你毫無喘息的機會！另有種種武器、法術和寶物可供使用。聰明而勇敢的你，是否能夠擊敗赤符鬼王，讓古磐山的居民重享幸福安樂的生活呢？

音效：P/A/S
顯示：V
類型：動作RPG
售價：450元
精訊資訊

超級風暴－－快打至尊
Super Fighter

鮮豔的畫面，流暢的動作，更多的必殺祕技，音樂和語音方面亦有可觀，堪稱是PC界格鬥遊戲的佳作。

音效：A/S/R
顯示：V
類型：動作
售價：590元
全崴資訊





大富翁II

風行已久的紙上遊戲－－大富翁堂堂躍上PC螢幕。除了房地產爭奪戰外，還可進行股票投資，或到賭場試試手氣，另外並有三十餘種卡片可供整慘對手。畫面音樂均甚流暢，是一套極具本土風味的智育遊戲。

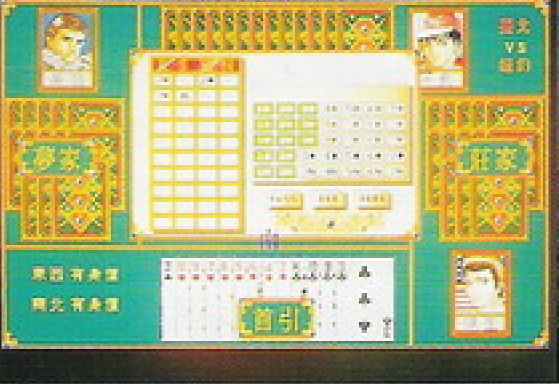


音效：P/A/S
顯示：V
類型：智育
售價：420元
大宇資訊

世界橋牌

遊戲式完全比照國際間正統橋牌的比賽模式，共分爲挑戰賽和錦標賽兩種，你必須同時贏得這兩段賽程，並擊敗來自各地的30名橋牌高手，才能獲得最後的冠軍。精密的AI（人工智慧）是本遊戲的設計重點。

音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：博弈
售價：390元
大宇資訊



四川麻將

除保有大型電玩「四川省」系列的風格外，還提供了「編輯」功能，可創造出多種極具變化的關卡。另外並增加了「盤面組合工具」，可在遊戲中加入自己喜歡的圖形，以塑造你的「夢中情人」。遊戲畫面相當細膩，但其中美女大多長得十分「安全」，比較不會讓人產生「邪念」。



音效：P/A/S
顯示：V
類型：智育
售價：420元
尋夢園

夢幻嬌娃系列－超級拉霸篇
SUPER SLOT

與市面的大型拉霸電玩十分類似，但變化較少，美女圖的解析度有支援到SUPER VGA內容乏善可陳。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：博弈
售價：340元
狼之一族工作室



夢·幻·國·度·的·創·造·者

軟體世界總裁專訪（下）

採訪／陳道



Game不是洪水猛獸

陳道：想必身爲王總的孩子，一定是非常幸福的，Game都玩不完。我想玩Game並沒有年齡上的限制，只是可能要選擇遊戲的類型，策略、戰略、冒險類應該蠻適合的。

王總：其實這些GAME可以拉近跟年輕人之間的距離，像跟我的小孩子拉近距離，我有一個兒子、一個女兒都有在玩Game，然後聽聽他們的意見，感覺上還是有蠻多靈感的。

陳道：王總會不會怕孩子沈溺於遊戲當中，荒廢了學業？

王總：剛開始我也是怕孩子會沈溺於遊戲中，忽略了功課，因爲公司也很忙，平常也沒有很多時間去督導他們，怕他們會迷上了遊戲，而影響到功課。

我有三個孩子，大兒子跟女兒還在讀國中，他們從國小就開始玩了，有時我們會跟他們要求玩Game 的時間多長，然後就要去做功課，結果發現他們配合的意願也蠻高的。因爲電腦遊戲這種東西，不會像電視遊樂器，會讓人一下子很著迷，甚至於會到那種廢寢忘食的地步。

電腦遊戲讓人感覺它的節奏比較慢，要去思考，需長時間的去玩，才能享受到其中的樂趣，甚至還可以分段去玩。讓我的小孩覺得可能沒有那麼刺激，所以我就比較放心讓他們去玩。

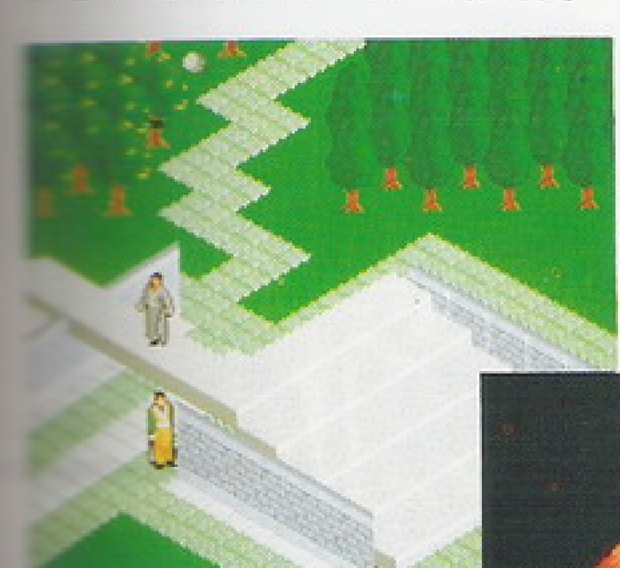
像最近我還讓他換了一台彩色螢幕，因爲近來的遊戲都只有彩色的，小孩子都在說沒有彩色螢幕，一些新的Game都沒有辦法玩。換彩色螢幕後，發現他們還是能夠自己控制時間，所以我想電腦遊戲應該是不會讓學生荒廢到學業，父母親應該是不用顧慮到小孩子會因爲玩Game而荒廢到學業，至少以我的經驗，這種情況應該是不會很多。

像學生到了國中時，課業就開始比較重了，有些晚上都還要補習，而且還不只補一科，很多科目都要補。小孩子在這種很重的課業壓力下，就很需要適度的休息，適度的休息有很多種，像是旅遊、運動……等等。但是現在都市中活動的空間實在太少了，在住家附近能夠有一個休閒空間的環境也是很少。

所以爲什麼有些小孩子會跑去打電動玩具，因爲電動玩具店三步一家、五步一家，小孩子沒有什麼地方好休閒，看到裡面這麼熱鬧，他就跑進去了，然後一種刺激感、新鮮感，他就沈迷進去了。所以我們沒有辦法提供一個休閒的地方給小孩子的時候，那他這種課業的壓力也是沒有辦法解脫。

如果說家裡面有一部電腦，也有休閒軟體，那他需要

休息輕鬆的時候，就不用跑到



笑傲江湖，
橫掃GAME林

外面去，所以父母親就不用擔心小孩子跑出去時，也不知道會發生什麼事情，也不知道跑到那裡去，根本沒有辦法掌握。既然這個樣子，還不如就在家裡面幫他找一個適當的休閒方式。

但是如果能夠讓小孩子能在休閒的時候也可以學到東西，我想電腦休閒軟體可說是蠻好的一個方式。有很多遊戲，像**RPG**或戰略的遊戲，如三國演義，裡面的人物，還有他的屬性、劇情，都可以從遊戲裡面去瞭解。用兵的方式、人物的特性，在玩過這類的Game之後，可能對整個歷史架構都很清楚。你去背個三天三夜的書本，可能都未必能夠背起來，所以這是無形中對小孩子的一種幫助。

陳道：的確，像我的英文就是當初很熱衷文字冒險類的遊戲，努力的查字典，看了非常多的英文訊息，才有今天的程度，所以王總剛剛所提的，我非常贊成。而且休閒軟體能夠讓我們能夠翱翔在一般人根本無法實現的夢想，陶醉在另一個時空當中，眞的是不亦樂乎！

PC武林‧風雲再起

陳道：現在的玩家非常注意一個遊戲，就是笑傲江湖，那這個遊戲它是如何產生的呢？是不是請王總介紹一下？

王總：爲什麼會去做笑傲江湖這個遊戲呢？因爲一些有關歷史的遊戲，像是水滸傳、三國演義……等等，很多人一直在炒，但是在技術水準還沒有辦法提升的時候，很快的就會把這些遊戲給炒爛了，甚至出版公司也沒有甚麼利潤可得。所以我在想，是不是有其他類型的題材，有中國風味的，能像三國演義這麼轟動？

後來評估之後，就決定了以金庸的武俠小說爲題材。因爲他的小說不管在知名度、國人的熟悉度等等，都是蠻不錯的，而且最近不管電影、電視劇，或是漫畫，都有蠻多改編自金庸的武俠小說，所以我們就決定了金庸的小說。然後我們就去談代理權，在談的當中也是費了相當大的功夫。出版金庸小說的遠流老闆一王榮文，他也幫了我們很大的忙，他很積極的去和金庸談代理的事情。

金庸他的小說版稅是非常高的，我們也不太可能付給他很高的版稅，所以我們也是跟在美國一樣，慢慢跟他講：「畢竟這也是一個新的市場，不像電視、電影那麼大的消費人口，我們也是希望讓你的作品更有豐富性，又有電視，又有電影，現在又有電腦遊戲，讓你的作品更有擴散性。」然後因爲這一點他就同意了，所以就把金庸的小說給簽下來了。

簽下來後，我們也希望一定要把金庸的小說給做起來，因爲這個也是我們中國比較有代表性的作品。對於這個遊戲，我們不管在各方面都下了很大的功夫及心血去設計。我們希望中國武俠的風貌，除了在中國的市場能被接受之外，它也能在東南亞地區，甚至歐美地區風行起來。

陳道：因爲金庸的小說

都是一系列的，有些甚至連劇情上一部跟下一部都有相關連。所以是不是我們所製作的金庸小說系列的遊戲都會跟小說一樣有關連性，還是會再重寫過劇本，或者有其他方面的改變？

王綞：電腦遊戲並不是直線式的發展，它會因為過程的不同而有不同的結局。但是這一系列的遊戲，它的架構還是不會脫離金庸的小說，不會說突然跑出一個新的人物出來，還是會在國人所熟悉的劇情中發展。我們根據人物的個性去做一個新的詮釋，它的趣味性當然就是在這些新的發展裡面，所以劇情不一樣那是一定的，但它是絕對不會脫離金庸小說的精神的。

當電腦遇上任天堂

像我最近突然有一個小小的疑問，就是說我本身對電視遊樂器並沒有很大的興趣，也是蠻喜歡玩的，但是卻不想在這上面花那麼多錢，一個遊戲動輒一、兩千塊，不是很能接受。

但是回想起來，很多人為了玩 Game ，花了四、五萬塊錢去買一台電腦，如果他還有別的用途那另當別論，不過休閒軟體不管在內容、變化性，還有其他方面，都比電視遊樂器好。不過話說回來，電腦在主機花費方面，還是比電視遊樂器多了好幾倍，不曉得王綞



以創世紀系列聞名遐耳的 ORIGIN

對於這方面的看法是如何？

王綞：我想先從電視遊樂器的花費來講好了，像超級任天堂、SEGA 這些主機一台都是四、五千塊，那它的遊戲都是一、兩千塊，這些遊戲，以我的感覺，大部分都是以動作類的遊戲居多，有時候我也會到外面的大型電玩去看，甚至我這次到美國的 CES 消費電子展，他們展示很多遊戲，但都是脫離不了這種以聲光刺激取勝的動作遊戲。

但這對於一個學生來講，可能有不良的影響。因為他們正處於學習能力很強，對很多事情都是充滿好奇的時候。而這些遊戲則是越血腥暴力，越有人玩，這樣在無形中會讓小孩產生一種暴力的傾向，對小孩子慢慢造成一種傷害。

而眞正花費在這上面的錢也是不少，除非是用租的，或是交換卡匣的方式，但是剛開始還是要有一筆錢，花下去的錢也不是一筆很小的費用，像買一個卡匣要花一、兩千塊，你的小孩子一個月要花費一、兩千塊買卡匣，你會給他嗎？所以整體來講的話，它還是一個很高的消費。

以現在社會的趨勢，電腦在將來會是每一個家庭的必需品，甚至也是在學生時期必需的一項產品，所以不能把這一項產品當成是為了要去玩遊戲才來買電腦，因為電腦本身的用途是多功能的，對家庭、學校及其他方面，都有它一個很大的功能在。所以不管你買這一台電腦是 286 、 386 ，甚至是 486 ，你花了這四、五萬塊來講，這是一種長遠的投資。

而一個四、五百塊的遊戲，我相信都有相當的內容，不太可能在一、兩天之內就會把它玩完了，甚至要花費一個禮拜、一個月，或是有空才拿出來玩，這樣就會花費很長的時間。那你花這麼長的時間來玩這個 Game ，那平均算起

來，一個遊戲四、五百塊錢，花一個月的時間，只要你有休閒的時間就拿出來玩，應該還算蠻划得來的。

而電視遊樂器的遊戲，你可能會玩一段時間之後就不想玩了，然後就會拿去換其他的遊戲，或者是不玩了，那跟電腦遊戲的花費比起來的話，我是認爲電腦遊戲的花費還是比較低一點。而電腦遊戲的配件也很多，像是操作手册、故事大綱、背景資料等等，都比電視遊樂器複雜很多，都可以學到一些不同的東西，而電視遊樂器純粹只是拿來玩而已，差別很大。

雖然感覺好像一個月要花費個幾百塊錢，但是可以想像一個小孩子跑到外面去玩大型電玩的花費，或是去 KTV 、MTV 、看電影等等，我相信花費都不只這些錢。以目前消費的水平來講，電腦遊戲的消費都還不算太高。

金磁片獎帶動寫 Game 風潮

陳道：今年金磁片獎的作品似乎沒有往年的突出，到底是什麼原因呢？

王緈：我想金磁片獎的作品強不強，是比較來的。沒有比較，就不曉得強不強。至於爲什麼今年的作品會比較弱，是因爲今年有很多其他的中文作品出來，而這些作品都是工作室寫的。這些工作室就是一個 TEAM ，他有專屬的程式設計師、美工、作曲等等。而金磁片獎則是因爲這些作者都是新接觸這個環境，他畢竟只是一個小小的工作室或是只有兩、三同學大家一起寫的，自然就没有像專業人才這麼好。

所以金磁片獎的意義是在參與，並不是他的作品一定要達到這種專業的水準。我們希望透過參與，來找出這些人，加以訓練，讓他們的能力提升。金磁片獎的作品，去年的話，有一、二十件作品，今年總共有八十件作品，整整增加了四倍，所以金磁片獎的成功就是在這個地方，讓大家有參與的機會，有膽量來參加。

所以這一次增加的初級組，是爲了讓他們能夠有機會來提升自己的能力，以後再寫出更好的作品。甚至我們可將這些人做一個組合，這樣整個的水準就會提升更多。

所以希望國内的消費者能夠給這些金磁片獎的作品精神上的鼓勵，畢竟這算是新手寫的東西。所以我們還是儘量支持這些新人的作品，他的作品如果能夠在市面上發表，他自然就會有一種成就感，慢慢的他就會讓自己更加努力的學習。我希望消費者也能夠跟我們公司一樣，共同鼓勵這些人才，讓作品越來越多，讓參與的人越來越多，我想這是一個長遠的目標，希望大家能共同來支持。

陳道：金磁片獎的得獎作品，我們公司都有排定時間幫他們發行。不過因爲有些作品的創意、劇情或是其他方面都是蠻不錯的，但是因爲遊戲要出版，所以都會再要作者改良。但是因爲要出片了，所以時間非常匆促。

因爲如此，有一些蠻不錯的遊戲，都因爲沒有充分的時間及支援來加以改良就出去了，導致美中不足，消費者也怨聲連連。所以我是想，如果公司能夠提供專業人才及精良的配備來支援他們，讓他們的作品能夠做一次完美的演出；否則如果讓一個好作品就在沒有支援的情況下流產了，也是蠻可惜的。

王緈：原則上，對於金磁片獎的得獎作品，我們有三種處理方式。

第一，他的作品已經成熟到可以在市面上發行了，原則上我們只給與一個簡單的協助，例如測試有沒有 BUG ？或是圖形不夠漂亮就給予修飾。原則上我們希望能夠保持作品的完整性，讓作者有一個屬於他自己的作品上市發行。

第二，如果作品的成熟度還不夠，加一些東西的話能夠讓它更好的話，那我們公司都會給予協助。例如圖片不好，就會請美工將圖重新修改；音樂不好，就會請人重做音樂。

如果作品必須經過調整後才能出去，那我們會先做一個比較，畢竟要做到一個具專業水準的作品，不是只做一個小調整就好了。例如必須利用作者的 IDEA 整個重新寫過，圖要重畫，程式要重新設計。這樣子作品已經脫離了原來參加比賽的原貌了，這樣對作者來講，不見得有鼓勵性的作用。說不定作者會說你認爲他的程式、圖形都不好，而且原來的作品跟改良後的作品一比較，他會想，我怎麼會差人家這麼

多。對他將來的學習，搞不好會是一種反效果。所以我們希望儘量能夠保持作品的原貌，不要修改，然後推出遊戲，雖然我們知道它的銷售量可能不會很大，但是這對作者來講也是對他的一種肯定。

第三，如果作品離發行還有一段時間，原則上我們會觀察作者在那一方面比較強。例如程式不錯，但圖形較差，如果說把圖形通通改過之後就可以發行的話，那這樣就是所謂的「大修」了。就好比說把一輛汽車的零件通通拆掉，只剩下一個引擎。如此我們就必須跟作者做一個新的討論，因爲畢竟我們要付給作者版稅，如整個改過之後，要付作者多少版稅，就必須做個調整，看作者是否願意接受。如果他願意接受的話，我們再考量要付出多少人力。等到成品出來之後，再比較與原作之間的差異，讓作者來吸收其中的技術，來提升作者的功力，而不是否定作者。

所以現在金磁片獎的作品越來越多，我們除了出版這些作品之外，也以各種方式來協助作者，甚至與作者合作，如果作者需要一些工具或程式，或者想做一些新的的嘗試，我們也會儘量予以支援。

陳道：軟體世界雜誌到現在已經接近50期了，曾經伴隨很多玩家一起成長。想請問王總，軟體世界雜誌是如何產生的？爲何當初會想要辦這本雜誌呢？

輔導玩家·共享歡樂

王總：軟體世界雜誌的前身就是軟體世界追蹤。軟體世界追蹤剛開始是用送的，目的是爲了輔助新手及玩遊戲的人。因爲那時候的遊戲都是英文的，而這些玩家對英文訊息也不是很了解，所以我們就用「追蹤」追蹤來輔助他們玩遊戲。

後來遊戲越出越多，覺得內容必須有更多的變化，所以就開始增頁，然後改成軟體世界雜誌。當初雜誌是用兩色印刷的，對於圖片的表現不是很好，所以就考慮是不是要做彩色的，但是彩色印刷的成本是非常高的，所以就開始酌收成本費。剛開始收得很便宜，只有40元。後來慢慢開始增加篇幅，就逐漸將售價調整爲60元，到現在的128頁，80元。

其實現在雜誌的成本已經接近我們給經銷商的批發價了，根本沒有什麼利潤可言。雜誌的宗旨就是在配合遊戲，讓消費者能更深入、更清楚了解遊戲本身的內容及遊戲過程，而不是要靠這本雜誌來賺錢。所以爲什麼會有一本128頁全彩色的雜誌會賣得這麼便宜，像現在有很多比軟體世界雜誌還小的雜誌都賣到120元，甚至150元，而軟體世界雜誌是站在一個服務消費者的立場來辦這一本雜誌。

在人員的編制上，別人辦一本雜誌只要4、5個人，而我們辦一本雜誌要十幾個人，主要是希望有更多專業人員的投入，提升雜誌的內容及品質，讓消費者能感受其實質的效用。今天消費者只有花80元，但是卻讓他能夠享受到一、兩百元的價值，所以我們一直不斷的求精、求美、求實用。

我們的遊戲在國內及香港地區不敢說賣得非常多，但雜誌的發行量卻相當大，這就可以肯定這本雜誌對消費者來講是一本蠻有用的雜誌。就算消費者拿到的是拷貝的遊戲，但他還是需要這本雜誌來協助他玩遊戲，所以這本雜誌的確有它眞正的功用在。

陳道：現在市面上有軟體世界雜誌、電腦遊戲世界雜誌、電腦玩家三本報導休閒軟體的雜誌，不曉得王總對這三本雜誌的定位及性質的看法如何？

王總：我想大體上這三本雜誌對消費者都是有幫助的，因爲每一本雜誌各有其不同的特性。例如電腦玩家有蠻多其他業者的產品廣告；而電腦遊戲世界則報導國外市場的趨勢、產品及新知。而軟體世界雜誌則是一本輔助玩家的雜誌，像是攻略、心得篇、修改篇等等一些很實用的文章。

我們在軟體世界雜誌所投入的人力都是其他雜誌的好幾倍，像軟體世界雜誌的許多文章都要玩家親身去玩，然後才把文章寫出來，再寄到公司來。然後我們還要再重新玩過一次，校正文章的正確性。我們在製作的嚴謹及對消費者的負責態度，都是其他雜誌沒辦法相比的，所以我們相信這一本雜誌會暢銷的原因就是在這邊。我們也會一直用這一種態

度來對消費者負責、貢獻，而且會持續下去。我相信其他的雜誌如果像我們也做這麼大的投資的話，我想不用多久他就撐不下去了，所以我們會以目前的編制來對消費者做更大的努力及服務的。

立足台灣・進軍國際

陳道：是否可請王總介紹一下國內外市場的狀況？

王總：軟體世界的產品在國內的市場來講的話，可說是有一定的佔有率。但是畢竟國內的市場還是有它的瓶頸在，所以爲了要讓自己的產品及國人自製的產品有更大的空間，以及回饋遊戲作者，讓他的產品能夠更廣大的發行，所以我們積極的在開拓海外的市場，讓產品的週邊利益發揮到最大。

像香港分公司我們已經成立三、四年了，在去年10月份，我們也在韓國成立了分公司。韓國這個市場對我們可說是完全陌生，但是韓國在亞洲地區來講是消費能力比較強的國家，而且對東方文化接受的程度也比較高。

初期我們把三國演義改成韓文版在韓國銷售，結果得到的迴響相當不錯，而我們的價位也比他們那邊所代理的美國產品還要便宜，這對我們進軍韓國的市場來說，除了消費者能夠接受之外，也給我們產生了很大的信心，所以我們準備讓笑傲江湖在台灣和韓國同步發行。我們希望富有中國文化的遊戲，像三國演義、笑傲江湖能夠在韓國發行，雖然我們現在跟韓國沒有邦交，但希望以文化來跟他們交流，讓他們更能夠瞭解我們。韓國的市場潛力是不錯的，所以對於國人自製的遊戲，如果是適合在韓國發行的，我們也會把它改成韓文版，讓這個作品能夠在台灣發行之外，也能夠在韓國發行。另外我們準備在今年七月份在馬來西亞成立分公司，而馬來西亞分公司代理區域包括新加坡、印尼，還有汶萊，這些都是馬來語系的國家，同樣的，我們也準備把遊戲改成馬來文，然後在這些國家發行。

在武俠RPG的遊戲方面，繼笑傲江湖之後，我們準備再發行一套同樣是根據金庸的武俠小說改編的遊戲，我們準備將它改成英文版，發行到美國。而我們現在也是正在跟德國洽談，準備把遊戲也改成德文。而日本的市場，我們將會透過EA在日本的分公司，將遊戲發行到日本。所以我們整體的構想就是如何讓國人自製的遊戲也能像美國、歐洲的遊戲一樣，是一種國際化的行銷。讓單一產品的週邊利益發揮到極限，這也是一個經營者要努力達成的目標與責任。

陳道：我們公司在今年遊戲出版的比重會比較著重在那一方面？是國人自製的遊戲，還是改編武俠小說的遊戲，或者是英翻中的遊戲呢？

王總：我們出版遊戲的比重，以整個國際性市場而言，當然是以中文遊戲爲主。現在的比重當然是還沒有那麼大，因爲我們研發的速度還沒有那麼快，但對整個長遠的目標來說，當然是要以中文軟體爲主體。我們負責遊戲中文化的地方除了台北的工作室之外，在大陸廣州也成立了工作室，我們也希望也有國人自組的工作室來參與，如此遊戲的產量一定會慢慢增加。

而對於英翻中的遊戲來講，也是佔有一個蠻大的比重，在目前國人的產品還未很多的時候，英翻中的遊戲剛好可以填補這些空間。所以我們現在正在積極與國外的公司商

以魔法門系列聞名的
NEW WORLD COMPUTING



談，希望能夠儘量提供遊戲的 Source Code（原始碼），以利我們修改成中文版。

而武俠小說改編的遊戲類型，我想遊戲的劇本是多元化的，也不會只限定在武俠小說類，應該是各類型都會有的。而且對於改編武俠小說的遊戲行銷到國外，對他們來講是一種很新鮮的東西。

陳道：這類遊戲在國內都已經覺得很新鮮了，到了國外那就更新鮮了，光是武俠電影就已經是一籮筐了，可見得武俠小說的魅力之大。

王總：我這一次有拿笑傲江湖去美國 CES 消費電子展秀給他們看，他們看到我們畫的那些動畫都感到很不可思議！怎麼可能會有這種東西？因為他們不管技術再怎麼好，他們的點子還是在他們的文化背景裡打轉，只是圖形很漂亮，各方面都很精緻。但是像我們這種武俠小說的類型他們連看都沒看過，所以就感到非常的新鮮。

我前幾天在台北軟體協會開會，提到看能不能在拉斯維加斯的消費電子展搭一個中國館，因為我們這次在資訊展上搭了一個笑傲江湖的展覽館，看起來就是蠻有特色的。畢竟在充滿科技訊息的展覽會上能夠有這種軟性且具有濃厚中國風味的展覽館也是蠻特殊的。所以我這次到拉斯維加斯的展覽去看，覺得他們都一直朝那種科技化去發展，如果我們也能在那邊搭一個中國庭院式或是牌樓式的展覽館的話，一定會很吸引人。如果可能的話，希望軟體協會能夠協助我們，讓其他的業者也可以共同參與。

陳道：如果真能如此的話，這真的是我們一個蠻大的驕傲，如果有機會的話，真希望能去親睹 CES 展的盛況。

最近有蠻多消費者都在反應，有些一片或兩片裝的遊戲在改成大包裝之後，好像賣得比較貴一點。那對於這方面，我們公司是採用什麼樣的處理方式？

王總：我想改成大包裝是一種趨勢，如果現在還用小包裝的話，擺在那邊連看都看不到，更別說買了。雖然說有些遊戲磁片很少，但是說明書蠻大的，而且配件比較多，所以用小包裝的話就擺不下了。

我們之所以會改成大包裝主要是考慮到以下這些問題：第一，擺設的問題；第二，說明書、配件的問題。所以如果說明書、配件比較多的話，我們就會稍微賣得比較貴一點，但是我們不會說一、二片裝賣到四、五片裝的價錢。所以我們出了一種介於小包裝與大包裝之間的包裝，價格在 200 多塊錢。相信我們這種合理的加價，消費者應可諒解。

朝野同心・建立Game林淨土

陳道：現在我們公司跟一些官方或非官方，例如像軟協、資策會這些單位有一些聯繫，不曉得我們現在跟這些單位的關係是如何？

王總：當初休閒軟體正在萌芽階段時，這些單位並不是很重視，但是等到休閒軟體的市場漸漸大起來之後，官方才注意到原來休閒軟體也有其市場在。於是像軟協、資策會就開始注意到業者，跟我們談以後的走向，是不是有什麼問題需要協助的？自然而然就跟他們慢慢有接觸了。

這些單位都相當有誠意要幫助我們，都希望讓休閒軟體能夠蓬勃發展起來，甚至會主動找我們。像每一次開會，所有的費用都是由他們支出，還有助理來幫我們做聯絡的工作，都不用我們來動手，所以我們自然就很樂意和他們合作。

陳道：我記得前一陣子各休閒軟體出版公司有跟軟協合作進行一個取締 BBS 站盜拷的行動，不曉得這個行動的成效如何？

王總：我們都知道在 BBS站上一些盜拷的行為是不合法的。現在大家對智慧財產權都有一個基本的認識，我們也是希望 BBS 站能夠往正當的方面發展，而不是還停留在盜拷的階段。而這個做法，一定會有一些犧牲，因為有些 BBS 站有提供一種會員制的拷貝方式，就是繳一些會費之後可以拷貝正版軟體，如果 BBS 站停止盜拷之後，對這些會員一定很難交代，會有一些損失，但是以法律上來說，這些損失是一定要承受的。我們是希望能夠讓這種損失降到最低，引導

他們往正當的方面去走。但是我們也不能不講話，任由他們去拷貝。所以我們採取引導的方式，而不是採取緊迫盯人的方式，讓他們連調整、配合的時間都沒有。

在具體的做法上，首先，我們會在BBS站上發佈消息，讓他們停止這種拷貝的行爲。在過一段時間再去看，如果還有盜拷的行爲，那就再跟你說一次，請你不要做了，甚至請律師跟你說，請你在幾月幾日之前停止，我想這是一個很友善的方式。而不是對你刁難、甚至敲詐你，而是去引導你，也給你時間。而且我們也希望上站的USER不要逼站長給你遊戲，這樣站長會有很大的壓力。

精益求精・更上層樓

陳道：由於現在的遊戲已經越來越精緻，也越來越大了，使用CD-ROM必然是一種趨勢，不曉得王總在這方面是否有什麼計劃？

王總：對於CD-ROM版的準備動作我們已經都做好了，可能在下一個金庸小說改編的遊戲就會做成CD-ROM版。我們有一套數位錄音的高級設備，音樂我們會用電影配樂的方式來製作。我們把遊戲做成CD，讓消費者在玩遊戲時感受到好像就是在看一部電影，這方面就是我們在CD-ROM音樂部分所做的準備。

也由於是用CD錄製的，所以容量會很大。在語音部分我們會請專業錄音師來錄音，讓消費者在玩遊戲時，感覺到截然不同的享受，甚至感到物超所值。我們準備讓CD-ROM的版本發行到全世界，下一個金庸武俠小說改編的遊戲，大約會在5、6月份推出，雖然CD-ROM售價高出一、兩百元但是它一定會有相當的水準，不管在畫面、語音、音樂各方面都會達到另一個境界。

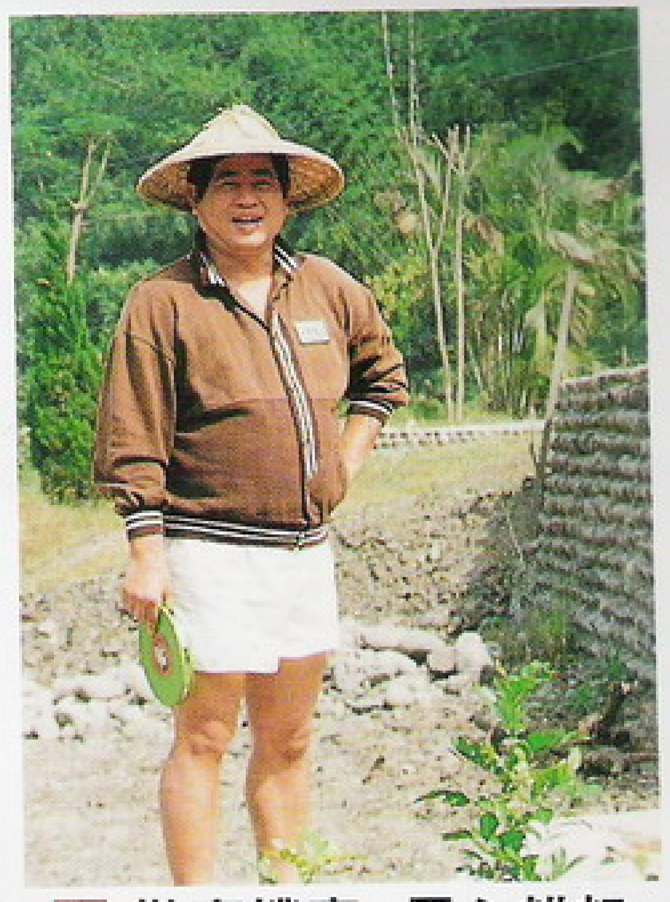
陳道：王總在前些時候去了美國一趟，不曉得這次王總去美國的主要目的及這次商談的內容，會不會對國內的休閒軟體產生什麼影響？

王總：這次去美國主要有兩個目的，第一個就是去看看美國軟體的發展趨勢，來判斷在國內的腳步要如何走。第二個就是積極去爭取英翻中的權利。這次也是有一些成效，我們也是希望能夠把一些好的遊戲，像是創世紀這類的遊戲翻成中文，呈現給國內的消費者。

永遠和消費者在一起

陳道：如果能夠把好的遊戲翻成中文的話，對於一些英文比較弱的玩家將是一大福音，而且玩起來也不會這麼累。說到這邊，時間也差不多了，王總是不是有什麼話要告訴消費者的，或者有什麼觀念要給消費者知道的？

王總：每一件事情在做的時候，都可能會產生一些誤會，像是對一件事情在不同角度不同的的看法。我自己一直有一個想法，我們在做，別人在看，瞞得了一時，瞞不了一世。口頭上講的一套，做的又是一套，甚至包藏禍心，有一天還是會被發覺。所以我做生意一直保持一個原則，絕對不會有這種欺騙的手段，這是一個做人處世的道理。所以我一直都是用這種觀念在經營軟體世界，用〝心〞在經營，用〝心〞面對消費者。



勤奮樸實，用心耕耘的軟體世界大家長

可能我有賺你的錢，但我敢保證，對消費者而言，我所賺的絕對是一個很合理的利潤，而我希望也能對消費者做一個長期的回饋，我希望跟消費者的距離是越來越接近，。讓我們能夠體諒到消費者的困難，也能夠爲他們著想，如此我想就算消費者有什麼誤會也會慢慢澄清的。所以我認爲只要我們眞正用〝心〞在做，消費者終究還是會認同我們的，軟體世界就是這樣跟消費者一起成長的。

陳道：謝謝王總今天花了那麼多的時間，披露了這麼多以往消費者都不知道的事情，也傳達給消費者一些正確的觀念，再次感謝王總。

電腦軟硬體變革對遊戲發展"可能"之影響

TODAY

一九九二年眞是多采多姿的一年。時代變得快，我們也得有許多準備！所謂「兵來將擋，水來土掩！」當然我們要知己知彼才能百戰百勝；本文將談目前一般市面上一些軟硬體的發展趨勢及其對大家所關心的遊戲有些什麼影響。各位看倌要注意的是在題目上〞可能〞兩字是用雙引號框起來的，意思是說這些影響多多少少有揣測的味道。

事實上，現在正是許多大、小公司存亡的關鍵時刻；沒有人知道未來會發生什麼情況，否則筆者也不必在此白費力氣了。

當然了，這一波電腦革命也是有其複雜的原因的。軟、硬體發展之快，大家必須在短短的時間之內不斷地〞升級〞。但問題是哪裏來的錢啊？奇怪的是，雖然美國在過去的幾年內經濟壞得要命，但根據市場調查顯示，各電腦相關公司卻欣欣向榮，訂單不斷！可是一些大公司，像藍色巨人IBM卻在短短幾個月內股票下跌近30%這又是怎麼一回事呢？

話說1982年IBM發展出第一部個人電腦IBM XT的時候，選擇了與Microsoft共同發展磁碟機控制系統，也就是大家熟知的DOS後，Microsoft也就平步青雲，如今更是意氣風發，甚至不把多年前提拔它的IBM放在眼裏！另一個〞不肖子〞則是Intel，這個CPU製造廠也是IBM一念之差而紅起來的，但卻一直恃寵而驕，直到去年，AMD及其它晶片公司也都有能力製造386，甚至486CPU後，Intel再也不敢掉以輕心！如今IBM 開創的一片天地，卻正由它當年提拔的二個公司分享著，不知道IBM 心中做何感想？所以，大家現在了解到目前PC的市場的動向是被這兩個公司所左右著。它們的一舉一動我們更是必須隨時注意，以免跟不上時代的腳步。

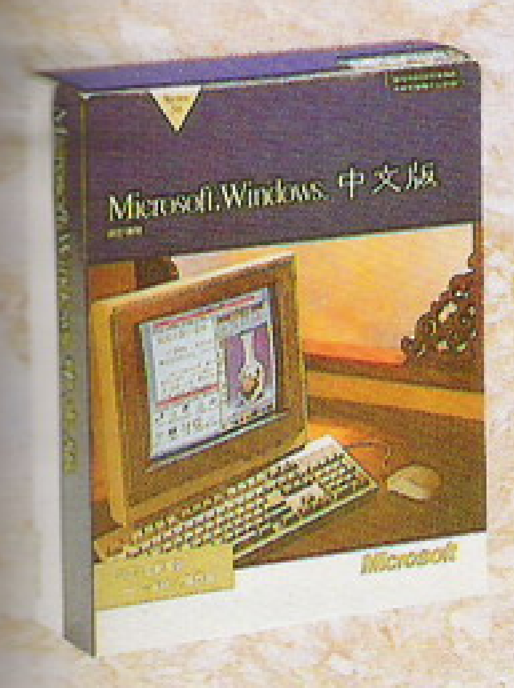
Microsoft雄霸著軟體的市場也是其來有自的！MS DOS是它發跡的王牌，而如今Windows則是代之而起的新秀。所有的程式必須以DOS或是Windows爲其發展的架構。每一台PC都需要作業系統；問題是Microsoft不但發展作業系統，而且其它應用程式也絲毫沒有放鬆的意思！（不過目前其觸角尚未延伸到Game的市場，否則許多公司又是一幅橫屍遍野的景象；當然對我們這些玩家是福是禍，就不得而知了！）這就好像玩大富翁的時候，扮銀行的人又同時扮另外的玩者，那其它的人如何競爭？美國是個痛恨獨裁的國家，漸漸有許多人也覺醒了。前一陣子，一位PC MAGAZINE的專欄作家就以此爲題，首先發難，但向如此穩固的權威挑戰，看樣子效果必然不彰！

Intel則是執CPU之牛耳。硬體及週邊設備中，CPU是電腦的心臟，當然是不容忽視的。但自從去年AMD有能力製造386晶片後，整個市場掀起大規模的降價熱潮，像筆者兩年前花了大約500美元買的80387數學運算器，如今只要約80美元，AMD的功勞實在不小。要不是AMD，也許大家都還在用286哩！哈！哈！大家一定還記得，那時候Intel還用〞Intel Inside〞的口號打壓AMD，並說AMD的產品不值得信賴之類的中傷之語；但AMD的386-40卻比Intel的快又好，難怪現在也沒什麼聲音了。當然了，硬體包括的範圍太大了，想獨霸硬體世界，又談何容易！於是Intel就出新招，一口氣出了十多種不同速度的CPU來攻佔市

考；成效如何，就待時間的考驗了。

以上為各位介紹了軟、硬體的過去。現在我將為各位較深入地介紹一些個別的趨勢。

三.Windows：



視窗系統在多年前就發行了，可是市場佔有率一直不高。然而 Windows 3.0 發行之後，竟有如秋風掃落葉之勢，一下子席捲了整個 PC 市場。Windows 有許多特點均來自麥金塔的系統，所以，初期麥金塔也曾對 Windows 中使用的 icons 進行著作權的訴訟，但仍未勝訴。

不過 Windows 3.0 架在 DOS 的根基不穩，常有莫名其妙的當機事件，而更新的 3.1 版雖改進了許多已知的毛病，但離完美的境界還差得很遠！Windows 對 PC 市場最主要的貢獻是帶動了整個市場走向欣欣向榮的方向。大家一定記憶猶新，幾年前大家玩 Game 都用單色的，如今誰沒有 Super VGA？而且 256 色早就不能滿足了，顏色要多、解析度要高等等！由於 Windows 的流行，導致成對顯示卡品質及數量上的需求，終於造成了高品質、低價位的現象！可惜這一波攻勢來得太急了，以至於現今一般市面上 SVGA 並沒有一個眞正的標準。當然，漸漸地大家也體認到了有統一標準的重要性。

視窗的另一項好處是資源的共用及互換性。筆者不想用一些複雜的專有名詞來迷惑大家。只想舉幾個簡單的事例說明一下。不久前倚天中文的用戶若想在雷射印表機上印表的話，還得向倚天公司〞選購〞雷射驅動程式。（現在不用了！）但在視窗下，絕不可能有如此離譜的事，因為大家都用視窗提供的驅動程式。（但有許多程式仍用自己的印表機或字型驅動程式，像著名的 Word Perfect For Windows 就提供了 Windows 的 Printers 或選用 WP 自己的驅動程式。而 Microsoft Publisher 及 Harvard Draw for Windows 有自己的字型，無法分享視窗本身的字型！）

視窗另外的好處是可以進行〞多工〞！多工對於一台獨立電腦的好處比不上連成網路或以 modem 連線的電腦。一天花許多時間上網路的朋友必然十分了解多工的重要。事實上，視窗的多工是必須小心使用的。由於 Windows 是建築在 DOS 之上的，一旦某一程式出事了，其它同時在 RUN 的程式也難逃厄運。唯有全新的作業系統，像是 IBM OS/2 才是根本解決之道。

和軟體世界讀者較有關係的，像是 Motion Picture（連續動畫）的技術也漸漸走向成熟的地步。這不是一般傳統的動畫可比的，而是顯示像電視或電影品質的畫面。但困難是此種東西佔硬碟空間太大。所以，CD-ROM 必然是下一波的新秀。而這許多東西勢必會將 PC 帶入更多元的多媒體世界。因為一片 CD-ROM 可容納 680MB 的東西。可惜讀取速度慢很多，而且不能寫入！但許多軟體商已漸漸轉用 CD 來發行它們的軟體，在 CD 上的 Game 更是到處都是，而一般人又無法隨意複製 CD，對軟體公司眞可謂一舉數得呢！

Windows 一向為人詬病的就是對語音功能的支援。而如今不但對一般聲音有了支援，且也注意到 MIDI 的重要性。現在 Microsoft 更出了自己的音效卡！看樣子，想和 Microsoft 分一杯羹，眞是越來越難了！

接下來，也是最重要的問題是：Microsoft 下一步是什麼？事實上 Microsoft 把下一波的重點放在 Windows NT 上頭。Windows NT 和 IBM 的 OS/2 2.0 一樣，都是千呼萬喚不出來的例子。但我們只好假設慢工出細活，能有好的產品，多等一下也無所謂。反正我們多的是時間，少的是 $，所以，有耐心點吧！

而且從 Beta 測試版的要求看來，想裝 Windows NT 至少要有 100 MB 以上的硬碟及 8~16MB 的 RAM，也不是大多數人能負擔得了的裝備。（也許到那時候這樣的配備也不算什麼了！）但 Windows NT 是獨立的作業系統，一個壞程式也不會拖垮其它好程式。加上又是 32 位元的系統，所以可以充分利用現今 386、486 的種種特性。有機會的話，再向大家介紹這一

未來的巨星！

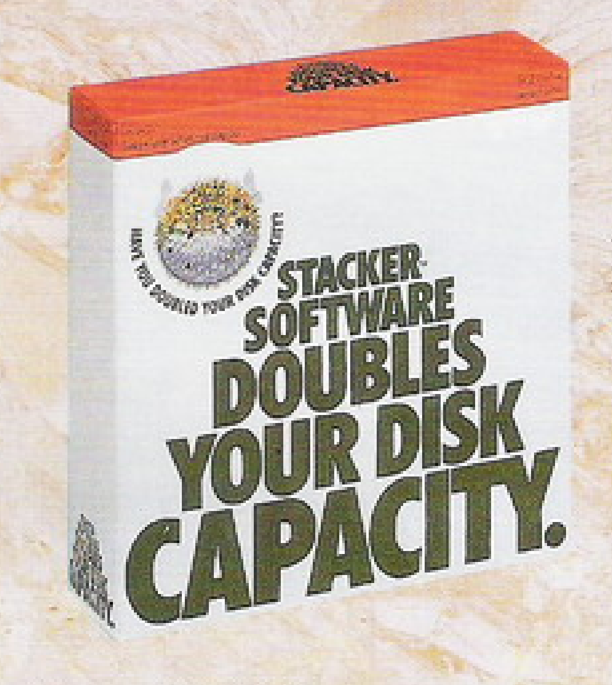
在 Windows 3.1 及 Windows NT 的過渡期，Windows For Work group (WFW)就成了橋樑。但一般人也不必太在意，因爲這一程式(簡稱WFW)是供網路使用的 Windows，根據 Microsoft 的說法是：WFW 可和 Novell 的 Netware Microsoft、自己的 LAN Manager 及未來的 Windows NT 共存！看樣子獨霸 PC 網路的 Novell 的江山又受到強烈的考驗了。Microsoft 連 IBM 都不放在眼裏了，其它公司當然也就更不算什麼了！

我們這些 PC 玩家當然也更要小心 Microsoft 及 Windows 家族的動態！以免賠了夫人又折兵！

B.DOS：

大家每天都在用 DOS，久而久之，可能都忘了它的重要性！尤其是那些好玩的 Game 都必須建構於 DOS 之下！可惜 DOS 在先天設計上有許多問題及限制，例如 640K 記憶體的限制等等。雖然上面提到的 Windows 3.1 席捲作業系統市場，但 1992 年 6 月 Microsoft 出 DOS 5.0 的時候，也給 PC 市場注入了生機；尤其是記憶體管理更使人以爲像 QEMM 的公司可能因而倒店！如今 MS DOS 6.0 出版在即，筆者也先爲各位介紹一下「它」有些什麼新花樣。

雖說新版的 DOS 都有新花樣，但是 Microsoft 的 DOS 卻逃不開跟隨 Digital Research 的 DR. DOS 的腳步。當然 Microsoft 佔了許多天時、地利與人和之便，所以依然屹立不搖。MS DOS 6.0 比 5.0 加強的部份是像硬碟壓縮工具(讀者亦可參考軟體世界 44 期〞壓縮工具之簡介〞)，以及記憶體之管理與最佳化，壓縮工具的重要性在現今的電腦界是無庸置疑的。根據一份非正式的統計資料顯示，目前約有 70% 的人，或多或少使用著不同的壓縮工具，像是PKZIP/PKUNZIP、Stacker、



Super Stor 等等。

當然使大家裹足不前的最大原因是擔心失去心愛的資料；但隨著各公司努力測試與研究，如今雖不敢說百分之百不掉東西，但機會也確實不高。如今 MS DOS 6.0 支援壓縮功能，更讓大家可以放心使用了吧！它是用一種叫 Lempel-Ziv 的技術，可使一般的硬碟多裝一倍的東西。

另一項差別則是強化了記憶的管理。Microsoft 當然明白 DOS 5.0 之所以成功就是靠著它的記憶體管理，所以這次也不負衆望，發展了更好用，而且功能上更強的記憶體管理工具。一般而言，DOS 5.0 大約多釋放出 100K 左右的 RAM，而 DOS 6.0 則可達 150~200K 左右。對一般人而言，這已十分不錯了，但是 QEMM 的 Stealth 模式可使許多 TSR 程式佔用原本只給 ROM BIOS 用的記憶體。所以，這些公司依然有其生存空間的！

DOS 6.0 除了新加入上述的功能外，也強化了其它原有的程式。例如備份程式、防毒程式等等。雖然大家都在耐心地拭目以待下一代作業系統的來臨，但是 Microsoft 仍沒有放棄在 DOS 上的努力。而且 PC 的使用者使用 DOS 的比例仍然十分高，所以，許多 DOS 的工具還是有許多生存空間。

但由於大的程式對記憶體的需求日殷，在 DOS 下也多希望能取用延伸記憶體，許多程式也都加入了對 DPMI (DOS Protect Mode Interface，DOS 保護模式介面)的支援。而壓縮工具則以 Stacker 3.0 及 Super Stor Pro 最爲熱門。不但速度快，壓縮比例更高，而且親和力也上升不少！

其它一些程式，可使 DOS 也像 Windows 一樣可以達到資料、資源的共享。像是 Emu Laser 及 Lasertwin 可讓任何的印表機印出雷射品質的輸出。主要是利用一些驅動程式並攔截及解譯不同印表機的輸出型態。Deskview, Deskview/x 則是注入了多工的能力。True Type For DOS 則使某些 DOS 的程式也可印出像 Windows 一般好看的字型。Windows 雖建構於 DOS 之下，但卻是青出於藍更勝於藍。如今 DOS 也回過頭來，加入許多 Windows 中才有的功能！

C.Programming（程式寫作）：

寫程式方式的轉變則是另一項破天荒的影響。市面上編譯器（Compiler）的種類有C、Pascal、Fortran、Basic、COBOL等等。隨著應用軟體之發展，許多程式像DBase、Clipper也要寫程式。普遍為大家所使用的電腦語言也由於結構上的轉變，而走向Object Orient Programming（也就是大家常聽人說的OOP，物體導向程式設計）。這個OOP又具備了什麼優秀的特性呢？事實上，它和傳統程式最大的不同點在於其特殊自定之資料型態！

這個以物體導向式的程式技巧，它的靜態物體（Static objects）的效率較高，而其動態物體（Dynamic objects）在執行程式時的適應力也較高！而且它利用建構程序（Constructors）及終止程序（Destructors）來產生及終止個體；更使得寫作程式的時間節省了許多，而程式的可讀性也提高不少！

當然在介紹OOP時，絕不能忘了它的三大特性。那就是：集中性（Encapsulation）、繼承性（Inheritance）以及多形性（Polymorphism）！用了這麼多術語來迷惑一下各位，目的也只是希望在玩Game之餘也不妨想想寫一個Game是多麼地複雜。

總之一句話，OOP使得程式的寫作不再是一行一行，而是一塊一塊地寫。而且別人寫過的東西，您也可以把它〞繼承〞過來！（還記得上一段提到的繼承性吧！）而且現在的Compiler也不再只是單純的編譯器了，其中幫助您寫程式的工具也不再只有Debugger了！

像Borland C/C++ 3.1、Borland Pascal及Microsoft C/C++ 7.0等都有許多強大的程式庫。所以，動筆之前可別再一味的閉門造車了。先看看別人是否早就為您準備好了！

另一項程式寫作的趨勢則是程式的可攜性。所謂可攜性是指一個程式不但可以在PC上RUN，可以在其它機器像是Mac，或是其它作業系統，如UNIX上執行。如此一來不但大大地節省的程式設計師花在設計程式的時間，而且使用者也不會因為用了不同的機器而手足無措！

像是出版Norton Utility的Symantec公司就曾宣布了一種叫〞Bedrock〞的技術。其發展的終極目的是讓程式設計師的程式不但可以在Windows（視窗）下RUN，而且也可在Macintosh（麥金塔）下執行。而且漸漸也希望加入對Windows NT，OS/2以及UNIX的支援。而軟體界的龍頭大哥Microsoft也努力於發展一種工具而使得程式可適用於16及32位元的視窗，並希望能把觸角伸到麥金塔的地盤！這個叫做〞Cross-Plat form〞的計畫比起剛提到的Bedrock計畫而言，可謂野心較小。

事實上Microsoft也承諾會在未來的〞W32 Software Devel opment kit〞中加入16及32位元程式的共同支援。有趣的是Microsoft甚至希望能把在APPLE上發展程式的設計師吸收過來，而正在研發一種叫〞ALAR〞的工具，這種工具是一個讓視窗程式可直接變成Mac程式的工具；雖然目前仍未成功，但天下無難事，只怕有心人。這一波趨勢卻也都不可忽視！

事實上，在不同的作業系統間仍存著七、八十百分比的相同或類似之處。所以，像〞Bed rock〞只是一些以物體為導向的一組程式庫，而使您儘量用那相同或相似的部份！就筆者的看法，這一些程式設計的革新將對遊戲未來的發展有著十分重要的影響。這也就是為什麼我特別介紹程式寫作的原因！

D.CPU之種類及發展：

45期的軟體世界中對本專題介紹得十分詳盡，在此就不再多談。唯一想補充的是Intel計畫中的586，其實叫P5，如今也有了正式的名字——「Pentium」！根據Intel的總裁Andrew Grove說：這一個下一代的CPU將比現在486DX/33快5~10倍，且預定推出日期則為1993年第一季底，但不知是否能逃過今年各大公司的「拖延」熱潮？而且，即使Pentium出了之後，也需要一段時間才可能出現以此為基礎的電腦，所以，一些眼明手快的公司，像DEC、Compaq、H P、NCR等等也都發行一種有238 Pins的可升級槽，可讓使用者以Pentium Variant-Overdrive去替換原有的486DX運算器！

E.通訊進入高速時代：

自從V.32bis在今年初成熟之後，且有V.32bis 14,400 bps的modems也漸漸地取代了原有

高速 modem 以 9600 bps 的標準。回顧過去的十年，通訊速度由 300 bps ，到現在 V.32 bis 配合 V.42 bis 壓縮功能，速度可達 57600 bps ，而未來十年又是如何呢？

根據物極必反道理，到本世紀末，您可能就不再需要 modem 了，哈哈！這不是筆者愛說笑，而是千眞萬確的事！這個將改變通訊技術的傢伙叫——ISDN（Integrated Services Digital Network）是以數位的方式取代現今類比方式的通訊。ISDN 包含 3 個數位頻道，其中兩條〞B〞頻道主司資料傳送，像是數位化的聲音、FAX 及數字與字元等；其速度可達 64,000 bps ！而另一頻道則叫〞D〞頻道，留做控制信號之輸送或充作第 3 個傳資料的頻道，其速度則爲 16,000 bps ！且這三個頻道可同時互不干擾地進行不同方向的傳輸！以今日的眼光看來，眞是不可思議啊！

而正由於 ISDN 及您的電腦都是 digital（數位化）的，所以，您也想當然地不需要 modem 了！（還記得 modem = MOdulation + DEModulation 嗎？）到時候，您只需要一個叫 ISDN 的 adapter 就成了！

聽起來實在太完美了，可惜等到它普及還有一段時日，像最樂觀的估計，在美國一些大都市的電話公司在 1994 年底將可達 90% 以上爲 ISDN ，這就是爲什麼有人戲稱 ISDN 是〞It Still Does Nothing〞（仍然一事無成！）

以上花了很大的篇幅爲各位介紹許多未來的趨勢。現在我們再來看看以上這些多元發展的走向，對大家都關心的遊戲有些什麼可能的影響。

A.RAM 的需求大增：

由於硬體發展的日新月異，玩家對遊戲的要求的大爲上升。遊戲公司爲了不負衆望，也都幾乎利用到任何系統中的資源。由於記憶體管理技術的進步， DOS 的 Games 也大多取用到更多的記憶體。玩家都希望畫面不但要連續而且要流暢，所以，未來的遊戲必然對 RAM 的需求更大！更由於目前 Windows 的 Enhance Mode（加強模式）要求有 4MB 的 RAM ，而日後的 Windows NT 則至少要 8MB 的 RAM 。所以這兩個數字就是目前 PC 系統大致的標準。而設計遊戲的公司，也必然會充分利用到這些資源。若您主機板上 RAM 的插槽不夠，或是所用的 RAM 和一般人的不同，無法 upgrade 的話，也許該考慮在適當的時候，換一塊主機板了！

B.相似性將升高：

以燃燒的野球 Ⅲ 和夏季運動會爲例，大家都能了解到同一公司的產品的相似性十分高，不論音色、畫面及控制方法等等。筆者在本文的前半曾經提到目前的程式設計以 O-OP 的物體導向爲主流，程式都是一塊一塊的建構。而且程式可互相繼承已有程式的區塊，以達到程式的回收與再用性，這使得相關的程式長得都有一點像。但好處是程式寫得快。

而我另外也提到了有關於能適用於不同系統的程式工具，這也使得 PC 上的 Games 能推廣到其它系統。而 PC 上的玩家也可以看看別的系統上的東西。但是這些腳踏多條船的傢伙功力可能受到許多限制。正如我前面提到的，不同系統間仍存在許多個別不同的東西，所以，讓我們拭目以待！

C.16 位元立體音效：

以往音效卡大多只能放出非立體的音效。自從 PA Spectrum 16 及 Sound Blaster Pro 出了之後這些音效卡也都具備了 16 位元的介面，以及立體聲的輸入及輸出。可惜的是大多的 Games 尚未對這些特異功能有所支援，眞可謂英雄無用武之地！

現在許多新出的 Games 也局部或全部地支援這些新一代的音效卡，立體語音的輸出更使 Games 的臨場感大大提高。

多媒體電腦當然是這一代的新寵，値得注意的是日本及美國的許多公司早就著手研發的語音操控技術。到時候，玩 Game 的人就不必手忙腳亂地找鍵盤上的鍵或是搖斷 N 支搖桿了，你只要像總司令一樣發出各種指令（看樣子筆者的白日夢已經做到西元 2000 年了！），電腦就可以執行了！可惜這些技術初期不大可能聽得懂中文、台語、客家話等。所以，我們也不必興奮得太早！現在許多台灣的休閒軟體公司，例如軟體世界，也都在努力於英文休閒軟體的中文化，到那時候，也許要研發中文語音辨別器了！總之，立體音效必然是這一波的主流！

D.Virtual Reality（超擬眞）：

提到了語音操控的技術後，筆者覺得還得向讀者介紹另一個熱門話題，那就是Virtual Reality（虛擬眞實化）的技術。這項技術的終極目的是使使用者對這些影像有身歷其境之感。而此技術將來在Game上的應用則是在和怪獸打鬥時可以看見〞眞正〞的怪獸，而打球的Game則使您置身球場，而那帶有異色的Game必然會讓人大噴鼻血！

雖在美國也有許多以此爲題的研討會，但照筆者的觀察，這技術離成熟仍有很大一段距離！（如果讀者的白日夢，做到〞民國〞2000年，大概再難的問題也解決了吧！）

E.硬碟的需索：

現在的所謂好玩的遊戲，動不動就是好幾MB。昔日沒硬碟或是小硬碟的時代早就不敷大家的要求！硬碟不足是大家的問題，也有許多公司出了許多產品應變，像是可抽換式硬碟或是卡式硬碟等等！但是照普及的程度看來，CD-ROM將是最好的方式。尤其是現在普及之後，一台CD-ROM約在200美元上下，而越來越多的遊戲程式也都有CD版了！不知道軟體世界是否會跟進？

而解決硬碟空間不足另外的變通辦法則是利用Compression的工具。但筆者覺得此舉雖然可以應急，但絕非長久之計。因爲一般而言只能壓至原有程式大小的一半，而遊戲增長的速度卻不止一倍。而且現在大多Game本身就是壓縮檔，本來也得不到什麼便宜！所以CD-ROM, WORM（write once read many times）的光碟及可重複讀寫的碟片也許會漸漸取代硬碟。但目前價位實在太高，想普及的話還要滿久的！



F.高畫質的圖形：

現在大家雖滿足於256色的遊戲，但市面上的顯示介面卡早就支援好幾十萬種，甚至更多的顏色！所以Game必然走向色彩多元的綺麗世界。根據一些市場的分析指出，運用越多高解析度的照片爲故事背景的遊戲，市場的口碑都不錯。所以，大家食髓知味，一定會向這裏走的。

G.多工技術暫不適用於遊戲：

雖然現今作業系統的走向是朝穩定的多工的方向發展。但遊戲也不是好惹的，它必須掌控大部份系統可用的資源。所以，多工（Multi-tasking）對Game的發展可能影響與衝擊不會太大！除非超強的CPU提早到來，或是多CPU的平行處理技術成熟，否則我們的PC仍然只好〞專注〞地玩Games！

H.立即對戰：

雖然用modem玩Game對戰已不是新鮮事了，但在過去的一年裏modem的技術突飛猛進，使得用modem對戰時慢半拍的問題有了新的契機！而且價格的下滑也使普及率上升。再加上日後ISDN的美好遠景，用通訊設備玩Game成了另一種趨勢！

事實上，在美國就有許多這一種專供會員對戰的休閒網路，像是出了許多好玩遊戲的SIERRA就有一個SIERRA ON-LINE，而其它規模較小的網路更是多得不得了！而且在線上立即和遠方的玩家對戰，比較刺激。而角色扮演的遊戲則可自行組隊，去探索那一塊危險的大陸。當您走到一個地方又遇到其它玩家的人馬，可別忘了探聽一些消息啊！搞不好在這一方面黑暗大陸共有20~30個不同的玩家，同時在不同的地方探險呢！

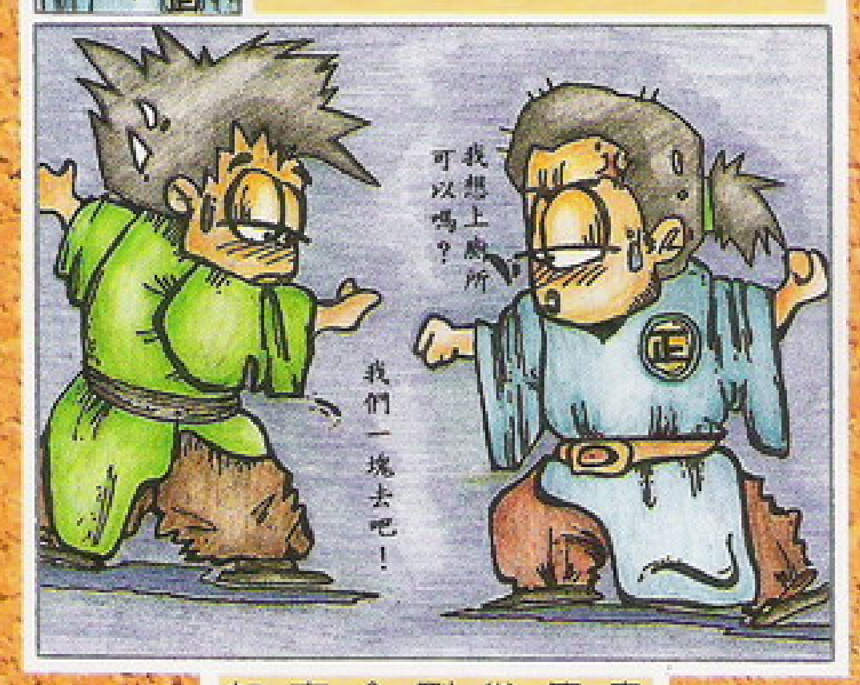
寫到這裏，筆者已是兩眼昏花，口吐白沫了，希望讀者大衆仍能保持清醒才好。我們下次見！



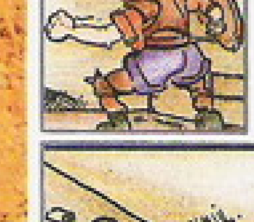
電玩短路



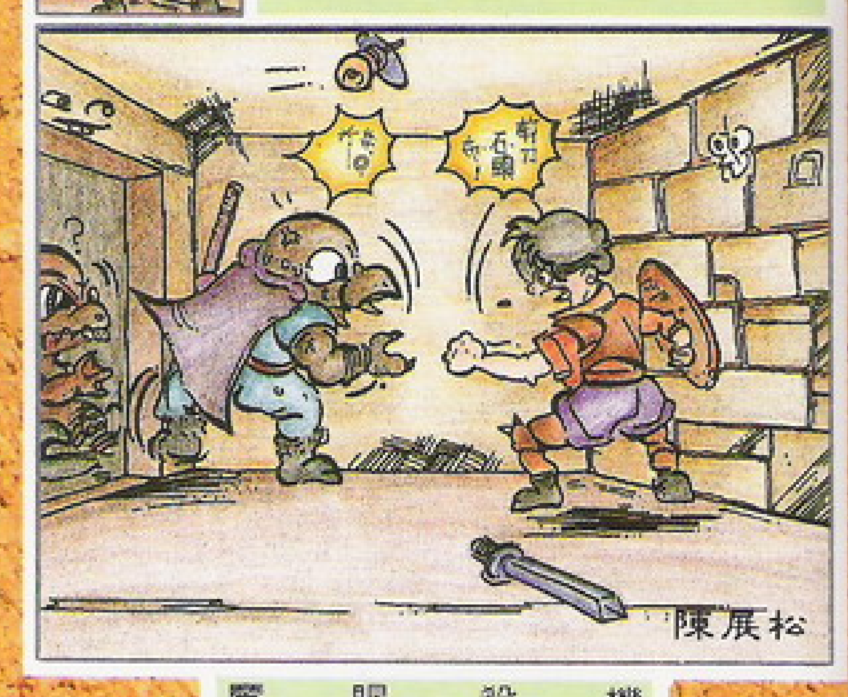
　　眞是氣人，緊要關頭電腦竟然當機，而凌雲和魔敎敎主也就站在那裏好久好久，最後他們終於說話了………



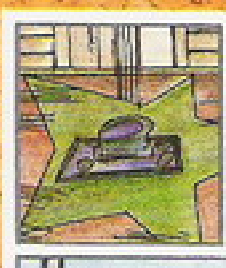
如來金剛拳傳奇



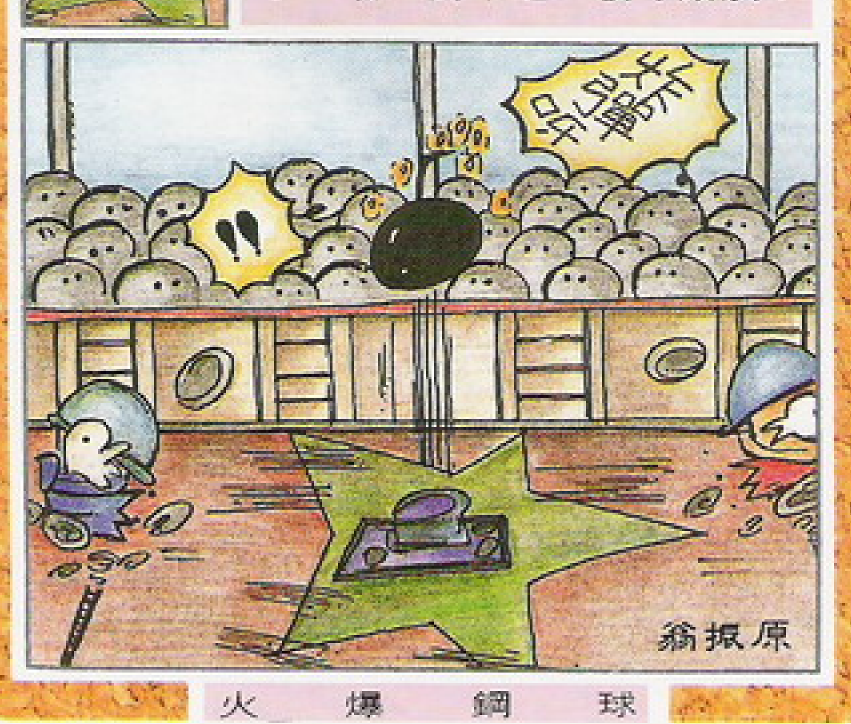
　　面對強大且迅速的怪物，這位冒險隊員似乎有更好的解決方法……



魔眼殺機



　　越火爆越帶勁，這場火爆鋼球大賽吸引了上萬的觀衆，全場觀衆屛息以待，發球了，啊…對不起，發球錯誤！



火爆鋼球



　　三國動盪，群雄紛立，誰都想一統江山，開戰前先拍照留念吧。喂！右邊黑臉的輕鬆點好嗎？



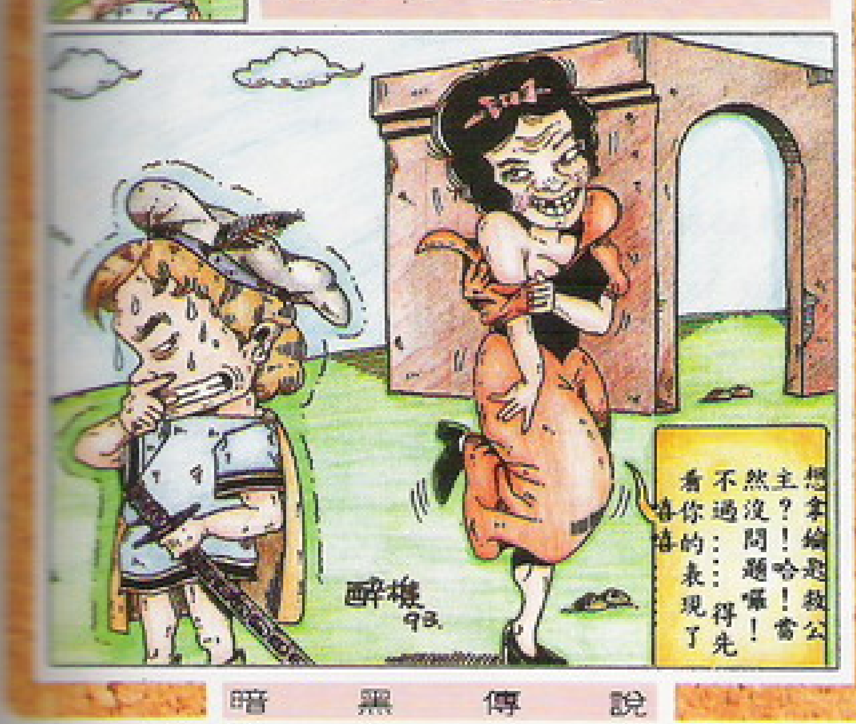
三國演義

GAME SHORT

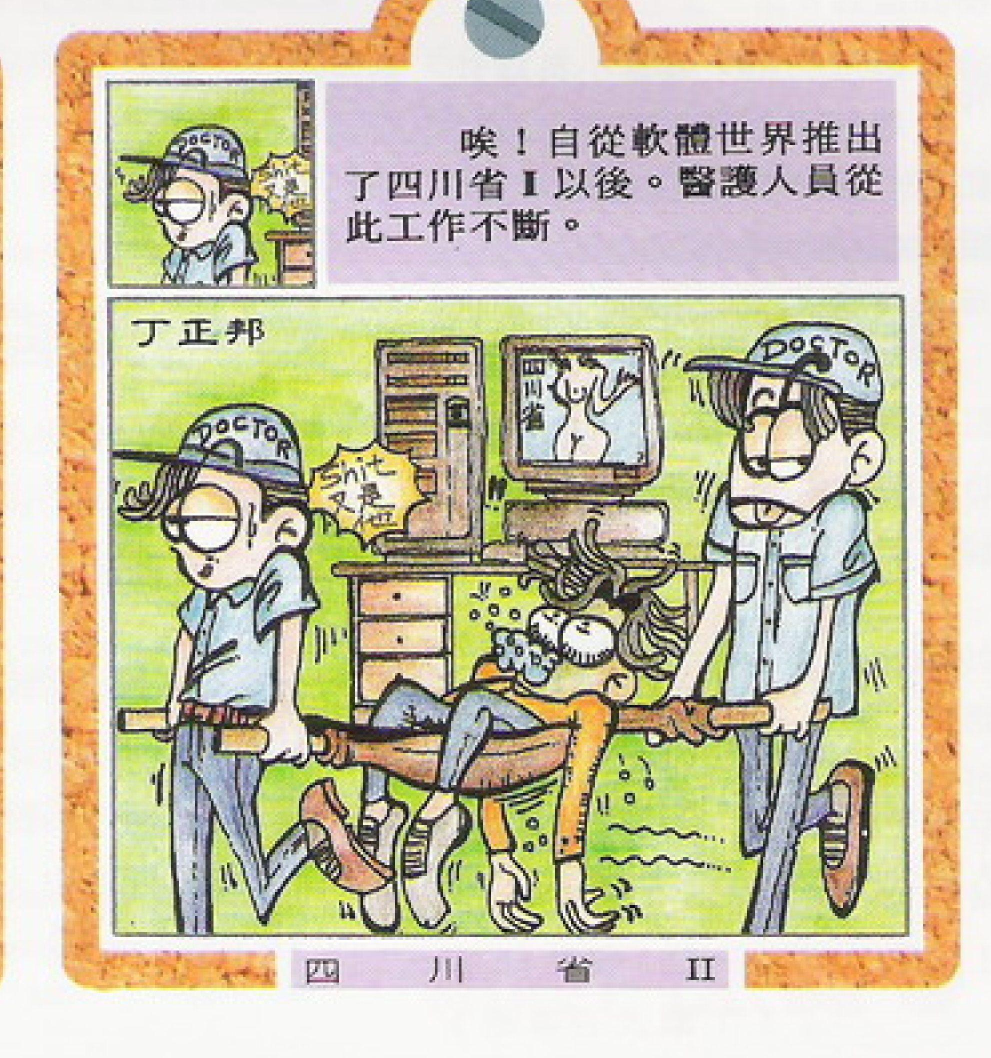




爲了救公主，我和怪物戰得精疲力盡，終於遇到女傭 Fionda，據消息來源指出，她她身上有一把鑰匙……



暗　黑　傳　說



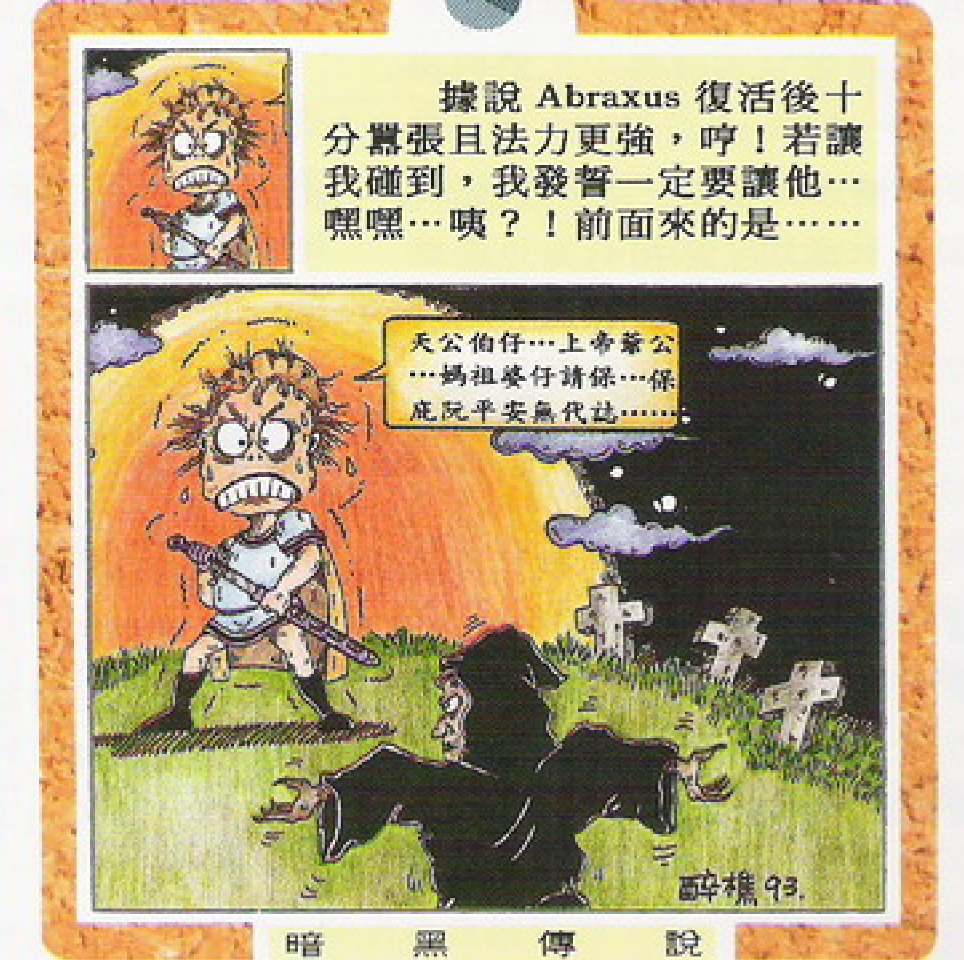
四　川　省　Ⅱ



在球場中，球員都會奮不顧身的去救球。可是，難免會發生意外………



1990 世界杯足球賽



暗　黑　傳　說

軟體世界攻略本叢書

玩家鑑賞・熱賣新焦點

繼魔法門III、猴島小英雄II、創世紀7、創世紀7特別篇攻略單行本之後，即將出爐的攻略單行本有那些呢？相信有些玩家已經猜到了，現就公佈答案，看您是否猜對了？

● 魔眼殺機II－隱月傳奇

完整的攻略步驟、詳細的地圖說明以及各城堡迷宮地圖，將助您剷奸除魔，所向無敵！當然，修改篇祕笈學成之後，神功護體，無所不摧！三月份正式推出。

● 蘿拉推理系列－匕首疑雲

多達數萬字偵探小說式攻略過程，讓您玩完遊戲後對劇情瞭若指掌，還等於看了一部偵探小說。提示篇訓練您的推理能力，人物介紹、物品剖析助您早日緝得眞兇！加緊趕製中。

● 魔法門外傳

主線、支線完整攻略步驟、詳細地圖，城鎮、城堡、迷宮介紹，怪物、法術、重要物品介紹……您還在等什麼呢？用力趕製中。

● 地下創世紀－冥河深淵

讓您久等了！完全攻略過程、詳細地圖……全部呈現在您的眼前！賣力趕製中。

請密切期待出版日期，限量發售，錯過可惜！

緊・急・啓・事

創世紀7特別篇由於讀者反應熱烈，截止日期未到，創世紀七特別篇已經完全售罄，軟體世界爲服務讀者特地緊急加印，並將截止日期延至3月31日止，郵戳爲憑。請讀者把握時機，再錯過就含恨了！索取方法：請至郵局購買台幣40元匯票（抬頭請寫軟體世界雜誌社）連同創世紀7攻略單行本最後一頁贈送印花並詳細塡寫姓名、住址寄至　高雄郵政28-34號曾玉琴小姐　收。

香港讀者請注意：如欲購買創世紀7特別篇，請至香港郵政署購買國際匯票港幣20元，並將匯票證明書連同創世紀7攻略單行本贈送印花寄至　高雄郵政28-34號曾玉琴小姐　收數量有限，最後一次機會，敬請把握！



敬請密切注意・熱賣新動向



超人戰紀 修改篇

/黃志誠

當知道超人戰紀的出版日，便連忙的上氣接不了下氣的日夜奔馳（好像太誇張…）之下，終於拷到…喔！NO！我竟接獲到第三屆金磁片獎角色扮演高級組的金磁片獎—超人戰紀。其實我也想平凡的玩下去，可是稿費當前，在顯示器上竟被機器痴打倒，如此怎可坐視不顧，便很感嘆的說：「PC-TOOLS，我又需要你了！」

❶ 主角無變身時的修改法如下：

在檔案中有SAVEGAME.001、SAVEGAME.002等儲存檔，001便是第一進度，002的檔便是進度二的檔，唯以此類推至第五個進度檔。（註：五個檔的修改位址都是相同一個地方。）

找到第九磁區的位址142至155全改成30 75。

❷ 超戰神修改法：

在同一個檔相同的磁區，也就是第九磁區的第176的位址到187的位址，全改上30 75。

❸ 物品數量修改法：

同一個檔案，第0磁區的第180位址，如：180至181爲金錢改成30 75 就可以。

當進去的時候，有一些因素如超戰神爲能量光擊中，醒時秋帖在旁邊，但是只有攻擊力和保護力會自動恢復原狀，其它的都是你所改的數值，這還不簡單，再改一次嘛！

捍衛雄鷹3.0—電子戰



相信各位飛行員最怕碰到的就是Mig-29及Su-27，強力的射控雷達（連ALQ-131都沒效！）。難以閃避的AA-10導向飛彈，實在令人@%△！

現在教各位一個方法，可以輕鬆打下Su-27及Mig-29，前提是對方沒有發現你，最好你還有AIM-120（尤其在遭遇Su-27及Mig-29伏擊時）。

首先，在雷達上發現敵機時切忌按下Z鍵鎖定，如果對方高度低於五千尺時不妨試試，很有機會把對手逼進土裏去（對方認爲你鎖定他打算發射飛彈）。而且記得隨時切換目標或關掉雷達。長時間的雷達掃描或鎖定等於通知敵人你的出現。

利用這個方法摸到敵人身邊（敵人出現在雷達上20里處，也就是40HFR或40 SAD模式），找個敵人背對你（重要！）的時機，發射AIM 120！如果敵人不只一架，記得一人送一枚飛彈。

爲什麼要挑敵人背對你的時候呢？因爲敵人就算知道被攻擊，想掉頭已經來不及了，如果你正對著敵人腦袋發射，可能就立刻有一枚AA-10回敬你！再說敵人迴轉時處在能量劣勢，AIM 120大有機會炸掉他，如果他不回頭，AIM 120就會狠踢他一記屁股！就算敵機回轉且成功閃開AIM 120，接下來他必須面對你的AIM 9M及M61 A1機砲！存活率……很低！（除非你太爛了！）

這招最重要的是在接近過程中切關雷達的步驟。如果雷達不切掉或用得稍久，敵人就發現你了！最好在紅旗訓練中找一架Mig-29或Su-27練一練。（順便一提、紅旗訓練中擊落敵機可提升能力，但是疲勞度也會……）

有時候敵人鎖定你的僚機，不要懷疑，在僚機大叫「Enemy Lock On ！」時發射飛彈！畢竟「飛彈誠可貴，敵人價更高，若爲僚機故兩者皆可拋」運氣好的時候還能打下敵機（我敢說你的運氣不錯）。動作太慢的話僚機可是會和敵機同被擊落的！

P.S.：請本文作者與本社聯絡，以免權益受損。

克萊恩黑暗之后修改篇

克萊恩黑暗之后是龍槍英雄系列的最後一部曲，在這一部曲中較以往多出了許多怪物，而且它們的攻擊方式也並不是單純的施法和肉搏戰，還有會反彈攻擊及自爆傷人的方式。

雖然遊戲一開始時，完全是按照劇本在進行遊戲，而且升級也似乎很容易，但是當你在海底時，一些攻擊系的法術根本沒什麼效果，也沒有地方升級的地方。因此特別請出 PC-TOOLS 大俠來修改，使你的人物更強。

人物資料這一次只儲存在一個檔案 SAVGAMx.QSV 中（ x 指存檔進度），由於每個人的資料長度會不一樣，而且位置會變動，因此下列均爲相對位址，只需將姓名所在的磁區加減下列數值即可，若是超過 512，然後磁區值加 1，而長度則是由此往後計算。

相對位置	代表意義	長度	相對位置	代表意義	長度
-36	經驗值	4	27	最大魅力值	1
-28	硬幣	2	28	目前力量加權值	1
-26	珠寶	2	29	最大力量加權值	1
-24	寶石	2	31	THACO（註二）	1
-22	年齡	2	33	最大 HP 值	1
-4	人物狀態（註一）	1	61	牧師等級	1
0	姓名	16	62	騎士等級	1
16	目前力量值	1	63	戰士等級	1
17	最大力量值	1	64	遊俠等級	1
18	目前睿智值	1	65	流浪漢等級	1
19	最大睿智值	1	66	魔法師等級	1
20	目前智慧值	1	67	賊等級	1
21	最大智慧值	1	83	AC 值（註二）	1
22	目前敏捷度值	1	101	可否升級（註三）	1
23	最大敏捷度值	1	102	所記憶法術（參考下表）	
24	目前體質值	1	291	人物狀態（註四）	1
25	最大體質值	1	304	目前 HP 值	1
26	目前魅力值	1			

註一：此處必須配合註四修改，這裏是改成 00。

註二：以補數計算，值越大，則 THACO 或 AC 值越低。

註三：改成 01 後，再配合足夠的經驗值即可升級。

註四：此處須改成 01，表示人物狀態 OK。

表一：從相對位址 102 開始，每一個位址爲一項法術的記憶狀態，長度則視職業、等級而定。至於所會的法術由於太過複雜，在此並不寫出，只要記憶狀況中有此法術，而且等級夠，不管會不會此法術均可使用。

德魯依法術

代號	法術名稱
4D	偵測魔法
4E	糾纏術
4F	仙人火
50	對動物隱形
5A	鐵皮術
60	迷惑人類或哺乳動物
62	治療輕傷
6A	醫治疾病
6B	中和毒性
6C	束縛動物
6D	免受火燄傷害

法師法術

代號	法術名稱	代號	法術名稱	代號	法術名稱
09	燃燒之手	2E	解咒術	5D	弱智術
0A	迷惑術	2F	火球術	5E	束縛怪物
0B	偵測魔法	30	迅捷術	64	除咒術
0C	巨大術	31	束縛術	6E	致死術
0D	縮小術	32	半徑10呎的隱形術	6F	分解術
0E	友好術	33	雷球術	70	魔法防護罩
0F	魔彈術	35	半徑10呎內免受邪惡侵害	71	治療石化
10	免受邪惡侵害	36	反長程武器保護	72	石化術
12	閱讀魔法	37	遲緩術	73	延遲爆炸術
13	魔盾術	51	迷惑怪物	74	群體隱形術
14	震擊術	52	混淆術	75	牽制之咒
15	催眠術	53	時空之門	76	火之吻
1D	偵測隱形目標	54	威嚇術	77	鐵皮術
1E	隱形術	55	火燄之盾	78	群體迷惑
1F	開門術	56	笨拙術	79	狂舞術
20	幻影術	57	冰雪風暴	7A	保護心智
21	衰弱光線	58	小型魔法防護罩	7B	失明之咒
22	臭雲術	59	除咒術殺人雲	7C	流星火球術
23	強力術	5B	殺人術	7D	殺人之咒
2D	飛躍術	5C	冰錐	7E	召喚怪物

牧師法術

代號	法術名稱	代號	法術名稱
01	祝福術	27	治癒疾病
03	治療輕傷	29	解咒術
05	偵測魔法	2A	祈禱術
06	免受邪惡侵害	2B	去除詛咒
08	耐冷術	3A	治療重傷
16	尋找陷阱	43	中和毒性
17	束縛術	45	半徑10呎免受邪惡侵害
18	耐火術	46	弄蛇術
19	半徑15呎的沉靜術	47	治療危急傷害
1A	減緩毒性術	49	袪除邪惡
1B	蛇魅術	4A	火擊術
1C	靈魂之鎚	4B	復活術
24	治療術	66	大復活術
25	治癒盲目	69	還陽術



/ Kight

第45期意見調查表 中獎名單

特獎 1名

送 價值2000元以內之軟體世界遊戲（不限套數，但以不超過2000元爲限）

吳俊德

頭獎 3名

送 價值1000元以內之軟體世界遊戲

楊恩達、李名鴻
祁嘉威

貳獎 5名

送 軟體世界雜誌一年份

楊儒業、馬正成
陳建玎、黃志煌
陳余仁

參獎 10名

送 價值700元以內之軟體世界遊戲

卓挺然、林信村
陳志榮、鄒顯湧
呂威德、陳志仁
楊瑞弘、容志恆
徐錦堂、李昶興

肆獎 20名

送 軟體世界雜誌半年份

邱奕勝、程立仁
戴興丞、謝志偉
黎韋志、方振洋
林志華、廖鐘鳴
游清勝、李嘉祥
楊俊忠、何孟儒
曾政皓、楊祖豪
徐偉棠、賴鼎文
賴品融、蘇星宇
鐘立杰、張志宇

伍獎 15名

送 印第安那・瓊斯立體人像

趙俊凱、許文達
邱南鎮、翁國晉
湯淑涵、龔剛永
莊文龍、廖鴻杰
黃培堯、高正民
蔡宗森、林　奕
郭忠勝、王韡奇
李俊德

陸獎 25名

送 價值300元以內之軟體世界遊戲

侯志松、夏李男、胡哲源
詹騏銘、郭振宗、廖文杉
張銘新、王宇書、沈宏達
鍾興秀、畢仕龍、周琨堡
卞祖康、鄭次良、簡家旗
李正凱、李彥宗、羅仕評
林高弘、林弘昌、羅右展
江聖謙、李欣駿、施文雄
謝聰麟

柒獎 30名

送 遊戲整理架（軟體屋，五層）

蔡火財、陳有鴻、謝凱穎
殷書庸、林東恩、蘇啓中
陳宗翔、林志杰、李　謙
黃年慶、江博仁、陳誼浩
許修齊、任燦碩、劉家樺
葉勝雄、吳天行、黃國晏
黃文宏、蘇偉中、黃沛文
尤介甫、周昭勝、李文揚
曾錦智、朱勁宇、江立功
盧炯賀、郭顯豐、林偉貴

捌獎 35名

送 軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）

黃學智、楊智凱、夏恩捷
蔣家賢、蘇天奇、余煌基
高嘉政、謝在垚、張智雄
牛賞諭、黃文發、張祐銓
李德維、楊佑偉、廖宮鶴
楊尚諭、陳建志、吳明展
張宜益、池榮陽、高世杰
王振鎮、王政豪、宋子亮
葉佳訓、白松木、劉繼中
鐘榮忠、陶靖霖、江健榕
王志享、邱淳志、黃泰嘉
李志鴻、蔡宗旻

玖獎 40名

送 軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）

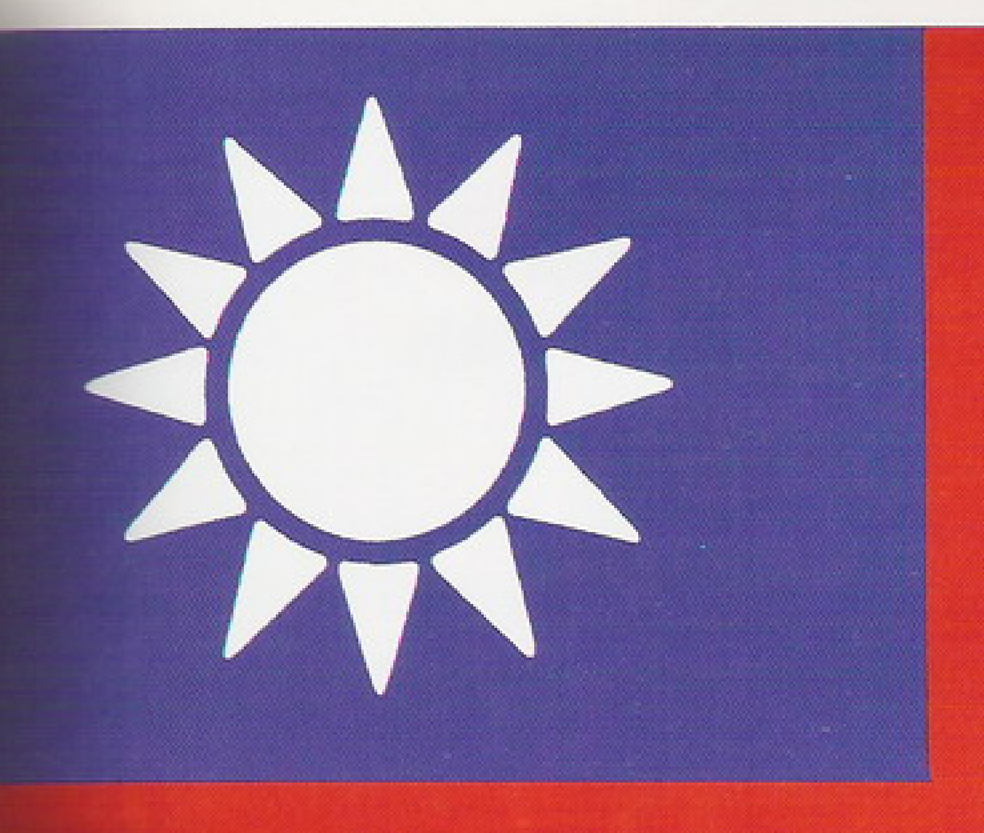
李智傑、紀伯勳、李家銘
張明德、江國賢、曾志杰
蘇文宏、吳俊偉、賴正樑
高銘佐、周正龍、陳冠維
楊榮祥、蔡少軍、毛國霖
蔡李林、董俊傑、陳憲裕
劉志彥、郭立杰、郭欣峰
蘇鴻慶、何昉昇、梁家豪
鄭興國、張慶琳、蔡勝祥
蘇昱銓、林洋正、張川明
李漢村、魏瑞興、黃彥翔
施承典、徐一弘、梁朝安
姜朝福、邱彥賓、陳德霖
吳健銘、

拾獎 45名

送 萊里T恤

黃蕭殷、王俊程、魯雄偉
陳民偉、翁一志、黃柏誠
黃裕傑、楊宗樺、莊克平
賴健元、陳龍陽、周建義
王亨陞、林圻析、李志強
許立民、丁士倚、張志鉄
蕭賢東、林秋程、鄭武勝
廖志達、陳釗民、饒皓傑
許耀文、蔡昀倫、黃乾祐
吳俊明、施閔豪、賴進聰
李孟道、吳吉川、李艳一
黃漢達、廖崇凱、戴宇君
吳欽祥、王少甫、陳立基
張俊鵬、呂俊廷、楊智能
蘇勳偉、林康寧、邱樹國

以上中獎名單除在雜誌上刊出外，並以明信片通知各中獎人。請特獎、頭獎、參、陸、捌、玖獎之中獎人接到通知後，儘快與本社聯絡，謝謝合作！







一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、比賽方式：

為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立"競賽組"及"初級組"兩個組別，其用意則是鼓勵初學者(或程度較低者)之踴越投稿，參賽作品可依作者所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽。

競 賽 組＊

設有以下四個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品凡參選"入圍"即可獲贈一套魔奇金霸卡。

A.智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能引發玩者之智商、動作靈敏者，皆屬此項。

B.戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物為模擬主題等休閒軟體，凡具戰略與戰術意識之軟體，表現方式不在此限。

C.角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或動畫文字為設主題之角色扮演休閒軟體，以強調雙向溝通為主。

初級組＊

不分類別，凡參選"入圍"即可獲贈一套魔奇金霸卡。決選分數達標準者，取前十名，發給獎金獎盃給予鼓勵。

創意獎＊

本項為本屆比賽之特別獎，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意之所有參賽作品，另以鼓勵。

三、參賽資格：

A.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎杯、獎金。
B.主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。
C.參賽者必須全為中華民國國民、港澳居民或旅外華僑。
D.參賽作品條件：
Ⅰ.可顯示彩色之IBM PC或100%相容機型之休閒軟體。
Ⅱ.須為尚未發表或流傳之創作作品。
Ⅲ.參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得擅自取消參賽。
Ⅳ.參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

四、參賽辦法：

A.8月31日截止收件，以郵戳為憑。
B.參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊，報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

高雄郵政32-80號信箱第四屆金磁片獎評審委員會收　(海外地區請寄香港九龍深水埗郵局88217號信箱)

主辦單位： 智冠科技有限公司

鬼屋魔影

新手上機篇



/華生

當你讀到這張遺書時，你也和死者一樣陷身在極度危險的狀況下。你應該如何應變才不會和這位不幸的死者一樣喪失生命呢？請立刻拿出860元，訂閱軟體世界一年份……什麼？錢不夠？那麼，願主保佑你。Bye Bye！

不管你是冒險遊戲的新手還是老手，剛開始一定會被遊戲的場景搞得不知所措。所以，請趕緊細讀下面的文章來惡補一下，包你起死回生，春回大地，華陀再世……

方向位置搞清楚

此遊戲和其它冒險遊戲最大的不同處在於場景的分佈。一般的冒險遊戲，更換場景就相當於變更主題，而這個遊戲卻只是從房間的一個角落換至另一個角落，所不同的只是「視角」改變而已。初玩者常常會因爲場景一換就忘了自己身在何處。例如你本來是朝螢幕上方走去，換了場景可能就變成向右走。這就像在各台具有不同取景方向的攝影機中切換一樣。

以遊戲一開始的鬼屋頂樓爲例，總共是由5張不同取景角度的圖所構成的。你能由這些圖構思出整個頂樓的平面圖嗎？當然，玩Game不必這麼嚴肅，不過還是要將自己的方向感及位置感訓練好，否則一定會頭昏眼花，當你熟悉這種場景變換方式之後，一定會很欣賞這個創舉的。（附帶說明：智力測驗中有一項便是圖形旋轉測驗，和這種場景變換方式類似。當你玩完此Game，相信你的IQ也提高不少了。）

鍵盤控制費思量

當了解場景的變換方式之後，你就能體會到滑鼠操作的困難性。因此，鬼屋魔影只提供鍵盤控制的操作方式。可是，利用鍵盤控制還是得稍加練習，才能「縱心所欲不逾矩」。再次提醒您，↑、↓、←、→鍵是代表前進、後退、左轉、右轉，而不是一般冒險遊戲向螢幕的上下左右方向走。以前文爲例，當你按↑鍵朝螢幕上方前進，接著畫面變成主角面向右邊，此時按下↑鍵變成是向右方前進。稍加練習一下操控技術必能駕輕就熟。

此外，跑步在遊戲中也是相當重要。跑步除了可以節省玩Game的時間之外，遇見鬼而不敵時也可以暫時逃跑閃避。在會客室及地道的開頭處，不用跑步是無法破解機關的。

進入地道之後，會多出一個指令－－跳。不過由於在大部份該跳的地方，電腦會自動幫我們行使跳躍的動作，所以

不必練習就可以操作得相當完美。

打鬥時機要掌握

鬼屋中所有的鬼並不是隨便出現的。有的鬼本來就在那裡等你；有的鬼則是因你做了某件事而出現。所以，對於鬼，能防則防，次者避之，再者智取，再來嘛……就只有幹上了。


浴室中有急救藥水

遊戲中最常出現的鬼有兩個，一是跳跳鬼，二是殭屍鬼，兩者的攻擊都有其特點。跳跳鬼只有在跳起來張口咬人的時候你才會受傷；而殭屍鬼則是手抬起來的一剎那才會傷到你。因此，在這些鬼做出上述的攻擊動作之前，趕緊利用身上的武器、腳踢或左右鉤拳來打倒惡鬼。由於下一波的攻擊會馬上接著來，所以如果鬼已經傷到你了，再使用武器及腳踢的準備時間均已來不及，這時趕快換成左右勾拳，先將鬼擊退，再使用武器或腳踢。

在某些房間中，有些椅子是可以移動或推動的，這是做什麼用的呢？聰明的玩家應該想到了吧！那是用來隔離你和鬼的。善加使用的話可以將鬼擋在你面前，牠傷不了你，而你卻可以踢牠。不過這僅對男主角有效，因為男生的腿比較長。

在武器方面，總共有十餘種不同的武器可供使用，但大部份實在是沒什麼用。因此，只要具備左輪手槍、來福槍，身懷絕技的你就可以打遍天下無敵鬼了。記住，有些鬼只有用特殊的武器才能打倒，而有的鬼是絕對殺不死的，所以不要浪費子彈在這些鬼上。還有，來福槍是有後座力的，要小心使用。


大蟲來了，快逃吧！

各種線索在書中

當然，這個遊戲也不是將你丟到一個鬼屋之後，就任你自生自滅。許多對付鬼的方法，都記載在遊戲中所找到的十餘本書及數張羊皮紙中。往往一本書只有一個線索；而大部份的書只是在闡述死者傑里米．哈特漢的心路歷程；有的書純粹是嚇嚇你而已。所以玩家在面對這麼多英文卻只能得到極少的提示，會覺得投資報酬率太低了些。而且得到的僅是「提示」，還不知道用在那個鬼身上。在圖書室內所找到的一堆書中，有的看了會喪失生命點數，有的看了還會死亡。要在書櫃內的密室中的某塊地板上閱讀才會沒事。


頂樓各視角的景象

遊戲開始前的文字敘述也藏有不少提示。建議你先看女主角的文字說明，再用男主角來進行遊戲。


地下水道都是相通的

生命點數要注意

遊戲中，常會發生意想不到的狀況；打鬥時，也不可能完全不受到傷害。所以，應避免自己的生命點數過低。遊戲中有一些物品可以增加生命點數，如餅乾、急救藥水等。有個鬼一攻擊你就損失50點生命點數，而遊戲剛開始時你只有20點可以撐，所以看到可以吃的喝的趕緊吃了再說。

遊戲中散布著許多上鎖的門及機關，而要玩家仔細地去尋找。當鑰匙用過之後，你就可以把它扔了，這樣才不會佔據物品欄的空間。至於開啓機關所需的物品，則要發揮你的想像力了。當一些物品用壞了，你就要特別注意，說不定那是開啓機關所需的契機。


儲藏室中有餅乾可吃

總之，鬼屋魔影是個相當不錯的遊戲。當你全部知道所需的動作之後，整個遊戲只要半個多小時便可玩完。希望當你玩完此遊戲之後，變得更不怕鬼，不要反而不敢在半夜起床上廁所喔！畢竟你已經知道要如何對付鬼了嘛！



築城大師II
王位爭奪戰心得篇

/Michael

西元1312年春天，法國西北方布列塔尼半島。

正值英年的查理王突然中道崩殂，還沒來得及指定繼承人選就撒手歸西。從此布列塔尼地區便陷入群雄割據的混亂狀態，戰火綿延不斷。當地的五大家族個個心懷不軌，大家都想得到教宗（The Pope）的青睞，進而冊封為王。

不知是幸或是不幸，你正是其中Albion家族的希望所冀。你必須努力贏得王冠，否則你可能還會賠上你的性命。你目前所有的只是一小塊領地、一些貨品及少許的軍隊，對周圍的領地也缺乏足夠的情報。雖然情勢並不怎麼有利，但是聰明的你卻和其他四大家族簽訂了一份「同情新手條約」。根據此約，戰爭（Battle）及陰謀（Plot）的部份都將由「計算機」代勞，而且難度也設定到最簡單的情況（Easy）。有了這份條約的保障，好比給你吃下定心丸。

位子剛坐穩，你便開始檢視你的國力。貨品（Commodities）的多寡對你的國力有決定性的影響。貨品共分為糧食、木材、鐵礦及金礦四種。你做任何事情都少不了它們，其中又以金礦特別重要。然而布列塔尼的36塊領地，每一塊領地都只能生產一種貨品。所以為了要能獲得四種貨品，勢必要將你的領地擴充到四塊，於是這就成了你第一階段的目標。

雖然你貴為諸候，但是限於實力，你能下的命令並不多。一開始在內政、軍事及對外事務三方面都只有一個指令。所以你在內政上只能蒐集自己領地出產的貨品；在軍事上則可擴徵軍隊；對外方面則必須不斷偵察（Scout）鄰近的領地。

當偵察完畢後，如果該領地不屬於任何家族也非教宗所有，你就立刻下令部隊攻擊。通常這些領土都很容易攻下來，你只需付出少量的代價。

當你的王國擴張到四塊領地時，你就該考慮蓋一間城堡了。蓋城堡的好處多多：一來你不再是無殼蝸牛；二來可以讓該領地的生產量加倍；三者還可以防止叛變。然而蓋城堡並不是隨便蓋兩片牆就可達到上述功能。「計算機」會依據你城堡的大小給予一個分數。當城堡規模超過50分時才可以加倍貨品生產，當超過100分時才能防止叛變。

自己的領地發生叛變是件令人沮喪的事情。為了防止叛變，每塊領地都要蓋有100分以上的大城堡，或者至少要與蓋有大城堡的領地相鄰。於是英明的你就在四塊領地中挑選一塊與其他三塊都相鄰的領地設計大城堡。如果將來有閒，其他三塊領地只要蓋超過50分的小城堡就可以了。如此一來你不必再擔心人民叛變，並且貨品將加速生產。更甚者，你的領地因為有了城堡而變得易守難攻。

一個城堡包含了城塔、城牆、城門及王旗等組件。根據祖宗留下來的教訓，城堡最好蓋成內外兩層，再將旗子安置在內城中。城門通常是城堡最弱的一環，你也可以設計雙重城門。如此敵人攻破了外門還有內門，攻破了外城還有內城，大大增加了守軍的防禦能力。



打敗敵軍

為了防衛你的疆土以及繼續擴張，你必須要維持一支軍隊。要維持軍隊就必須有糧餉，士兵在每年春天會向你要錢，秋天時則向你要食物。當你付不出來的時候可以往後延一個月。要是你再付不出來，士兵們可是會鬧小差的。

在邁向王位的過程中，與其他四個家族發生衝突是在所難免的。當你羽翼未豐時，最好是和他們和平相處。如果花小錢就能消災的話，不妨慷慨一點。如果他們漫天要價，你也不要被他們唬住了，通常都會有討價還價的空間。



查理王一命嗚呼

等你的國力充沛後，你的指令數目會加倍，在內政、軍事及對外事務上各有兩個指令，而且你可以隨意調整執行指令時的人力分配。當你決定教訓其他家族時，建議將人力全部集中到作戰的指令上。由於人力用盡，你將無法指派軍事方面的第二項指令。但是因為力量集中，打敗敵人的機率比較高。等攻下敵人的領地後，你再將人力平均分配到其他兩項命令上，你又可以同時執行兩項命令了。這個方法同樣可以用在蓋城堡上，如此可以加速興建的速度。



國家四分五裂

當你的領地不斷地擴張後，你會發現螢幕右下角的分數欄也會隨著增加。等到你超過七千分後，你就有資格向教宗提出封王的請求了。提到教宗，哦！神啊！詛咒那個十惡不赦的大惡人吧！不是筆者對宗教有偏見，而是在中世紀的歐洲裡，教會往往是罪惡的淵藪，他們賣贖罪券斂財，教會的財產甚至超過國家。他們教導人民勤儉，自己卻過著奢華的生活。不過他們倒也不是全無貢獻，至少他們保存了書籍以及釀造了葡萄酒。



教宗舉行儀式

遊戲中的教宗通常有三塊領地，沒事就會派人來向你要奉獻金。你若是不給他就說你背叛上帝，還要將你自教徒中除名，這根本就是假宗教之名變相勒索嘛！看在封王還要靠他的份上，只有暫且忍氣吞聲，不過價錢方面還是有討價還價的空間。還有千萬不可攻擊教宗的領地，如果你真的和他搞砸了，不妨送他一塊領地（用 CEDE 指令）。最好是無關緊要的領地或者有叛變危機的領地，順水人情不送白不送。

遊戲中有一處黑市，你可以在此處交易貨品，既然名為「黑」市，那些不肖商人拿了錢就跑的比比皆是。除非你很無聊，不然還是少涉足此不良場所。



建造中的城堡

等你大顯身手，開疆拓土，累積到了七千分之後，你也不必急著向教宗提出冊封的請求。因為你一旦提出這項請求，其他四大家族為了自身的利益及安危，會變得同仇敵愾，目標一致指向你。連原本跟你關係不錯的家族都會和你翻臉！所以你不妨再多累積一些分數，等暗中佈置妥當後再提出請求。到時候即使四大家族聯合攻擊你，你也能撐上 4～5 個月，那麼王位就非你莫屬了！再不然，你乾脆卯起來把其他四大家族幹掉，省得他們在一旁礙事。



高級心得篇

/傅鏡暉

在第47期跟各位談過了鐵路A計劃的初級心得，已經與各位同好分享了不少心得，相信對各位應該有所助益。這次本山人再度出馬，談談更高深的策略，希望能幫助各位早日達到54萬元的遊戲目標。

以下是本山人與徒弟的對話錄：

Q：師父！請問如何才是賺錢最快的捷徑？是炒股票嗎？

A：非也！股票固然好賺，但是漲跌週期長。一次來回大概只能賺到五、六十萬元。一年的股市獲利大致則在三百多萬元左右。如果碰上大狂飆，運氣好一次來回就可賺上兩百多萬。不過還有賺錢更快的方法！

Q：師父快告訴我！

A：東俏、東俏…。其實賺錢最快的是買賣房地產，尤其是高爾夫球場、遊樂場、棒球場和商業中心。這些設施如果地段好，一蓋下去馬上暴漲。本山人就有過花一百萬蓋間棒球場，隔幾天立刻漲到四百五十萬，馬上現賺三百五十萬。另外像高爾夫球場和遊樂場也有這個潛力，一般而言現賺八十至一百萬並不困難。

Q：難道這種賺法沒有風險嗎？

A：風險當然有。如果地段不好，也有可能大虧老本。本山人也有花兩百萬蓋個遊戲場，蓋好後只值一百廿萬的慘劇，不可不慎。不過長久來看，價值還是會漲回來。如果你一時不想賣，為師的還是建議你多蓋高爾夫球場，既增值又可賺錢。不過我可是先警告你，買主的數量是有限的，小心賣不出去，資金被套牢。

Q：請問我的稅太重了怎麼辦？

A：嗯！這些稅務人員的確是吸血鬼，要特別小心應付。鐵路A計畫是在每年4月1日計算你該繳交的稅款。平時你可打開資產負債表，隨時查看稅額，如果稅額太重就要想辦法節稅了。鐵路A計畫中的抽稅方式，是抽利潤的50％，但對股票、房地產、鐵路設施、土地等僅抽5％。明白我的意思了吧！

Q：明白了。如果稅太重了，到2、3月時就趕快大舉建設鐵路、買列車、蓋房子（最好是蓋娛樂設施）、買股票等等，對了吧！這樣大約能節省多少稅呢？

A：完全正確。至於能節多少稅倒也不一定，端視各人的情況不同。本山人曾經節省下八百萬的稅款，大家不妨自己試試。

Q：請問師父，股票何時才會狂飆？

A：股價大約普遍漲到八～九百元時就表示快要狂飆了。不過有時候股價已經到達高峰但卻沒有飆漲，反而還向下滑落，但是你如果注意到股價滑落的幅度很小，那麼你先不要急著脫手，這只是某些投資人信心不足，獲利回吐的「騙局」！再過個一、兩天股市就沖天啦！不過股市大約半年或一年才會出現一次狂飆，平時還是多注重鐵路建設，每天賺個萬把元，一年也是幾百萬的進帳。

Q：那請問師父，車站要蓋大站還是小站？

A：笨！這還用說，當然是全部蓋大站囉！講到蓋車站，就開始接觸到鐵路A計畫的一個核心一馬路。對！你沒聽錯，就是馬路。只要你蓋大車站，沒多久車站大廈正前方就會自動開出一條大馬路。你最好能讓兩條馬路交錯成為十字路口，而且不要忘記先買下十字路口附近的地皮。等十字路口形成，你就在附近蓋幾棟租賃大樓，沒多久你就有幾幢摩天大樓啦！

Q：十字路口有啥好處？

A：可以刺激發展，增進繁榮，而且很好看！

Q：☆◎#！那麼我是否可以在十字馬路的四端各設一座車站？

A：對極了，不愧是我的愛徒。不過要注意馬路是長在車站大廈這一邊不是月台那一邊，而且不要在車站大廈的正前方蓋任何建設，這樣馬路就蓋不長了。

Q：請問師父，我該如何有效運用物資？

A：問得好！本山人一再強調物資（Material）是鐵路A計畫的精髓所在，任何建設必自物資開始。當你將物資運到新規劃的地區時，先不要急著蓋公寓增加人口。你應由先蓋工廠，通常兩間工廠就夠了（記得蓋完後儘快脫手）。如此一來，每個地區都有取之不盡，用之不竭的物資，也不必再依賴遊戲一開始就有的那列貨車。同時，一開始那塊廣大的堆積場也失去了堆物資的必要性。不過這塊地通常地價特高，特別適合蓋娛樂設施，包你馬上又賺數百萬！

Q：師父，說了這麼多，請問我啥時才能結束遊戲？

A：如果你按照為師的指示去做，到了第五、六年後你的總資產應該就非常可觀了。你手頭上可能有個 4、5 百萬，娛樂設施加房地產隨便賣一賣也有兩、三千萬，再向銀行貸款一千多萬，馬上輕鬆打破54萬大關，然後欣賞那很無聊的結局。

Q：師父等一等，你是說貸款？那不是要還嗎？

A：還？白痴才還！鐵路A計畫的勝利條件只看現金，既不管你總資產有多高，也不管你的現金是偷來的還是搶來的，當然更不管是不是借來的。反正54萬一破，遊戲結束、立刻跑人，銀行也拿你沒法度。

Q：這…這不是有點經濟犯罪的味道嗎？而且這只是泡沫經濟嘛？

A：管他的，遊戲是日本人設計的，日本人是經濟動物，你去問他們。再告訴你一個硬幹的方法，如果你就是差個一點，乾脆把列車全部賣掉，雖然折價不少但總是值幾個錢。反正還是老法子，遊戲結束立刻跑人，公司倒閉是他家的事。

Q：可是這太毒了吧？

A：毒！那會？不狠一點怎麼叫「高級攻略」！想當年「鐵路大亨」還不是靠炒股票才當上總統！不過為師的還是勸你慢慢玩，不要急著結束遊戲。多建設一些，多繁衍一些人口，多做一些善事，這樣比較有成就感。否則那麼快結束也沒啥意思，況且結尾又頗無聊，還比不上倒閉的畫面好看。

Q：請問師父子彈列車是幹啥的？

A：當你的城市發展到一定的水準，電腦就會自動舖設子彈列車的鐵軌。這個鐵軌是一段一段蓋的，蓋完後就開始通車了。通車後對城市最明顯的影響就是地價上揚，全國將少有低於3000元的素地。如果你想趁機撈點油水我是不反對，不過本山人不屑賺這個小錢。

Q：如果我6張地圖都玩膩了怎麼辦？

A：嗯！6張地圖都能玩膩的確不容易。不過為師一向樂於普渡眾生，就再透露一個秘技。當你進入遊戲，過了標題畫面後就進到主畫面。平常你都是在這裡做讀取進度（Load）或者設定一些功能（Option）。注意到了沒？主畫面中也包含了一張地圖。你只要先選擇Save，然後隨便取個名字，然後你就多了第七張圖可以玩了，而且這可是個廿多萬人口的都市呢！

好了，講到這裡大致也差不多了，希望這些策略對大家有用。反正策略遊戲迷人之處就在於包容了無限種可能，大家不妨互相交流，相互發明。本山人算是先拋磚引玉，以達到「獨樂樂，不如眾樂樂」的玩GAME宗旨。祝大家玩得愉快。





魔戒少年Ⅱ 雙塔記

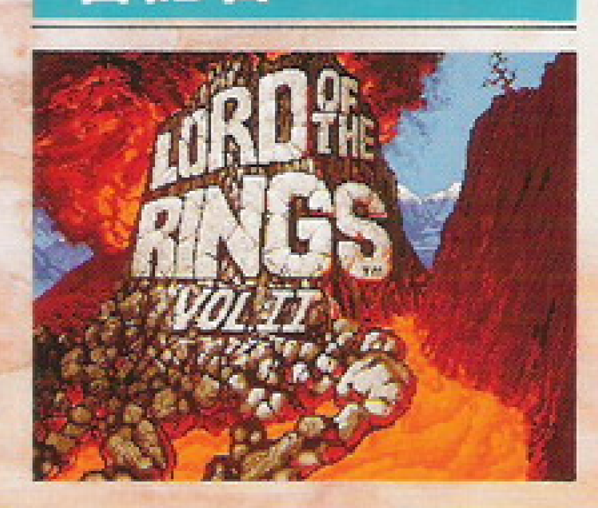
攻略完結篇

王彰懋

第5章

Ithilien

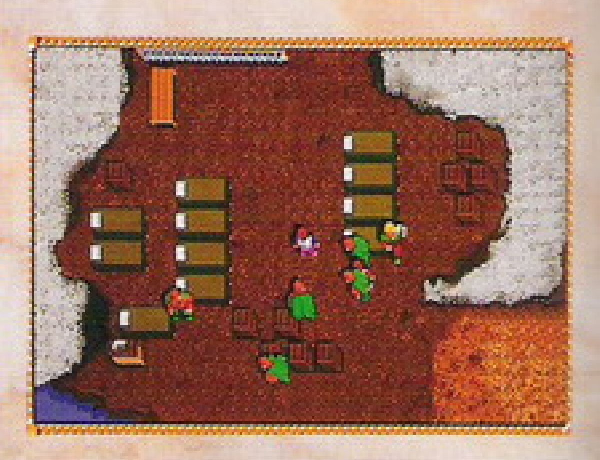
書記官：Frodo

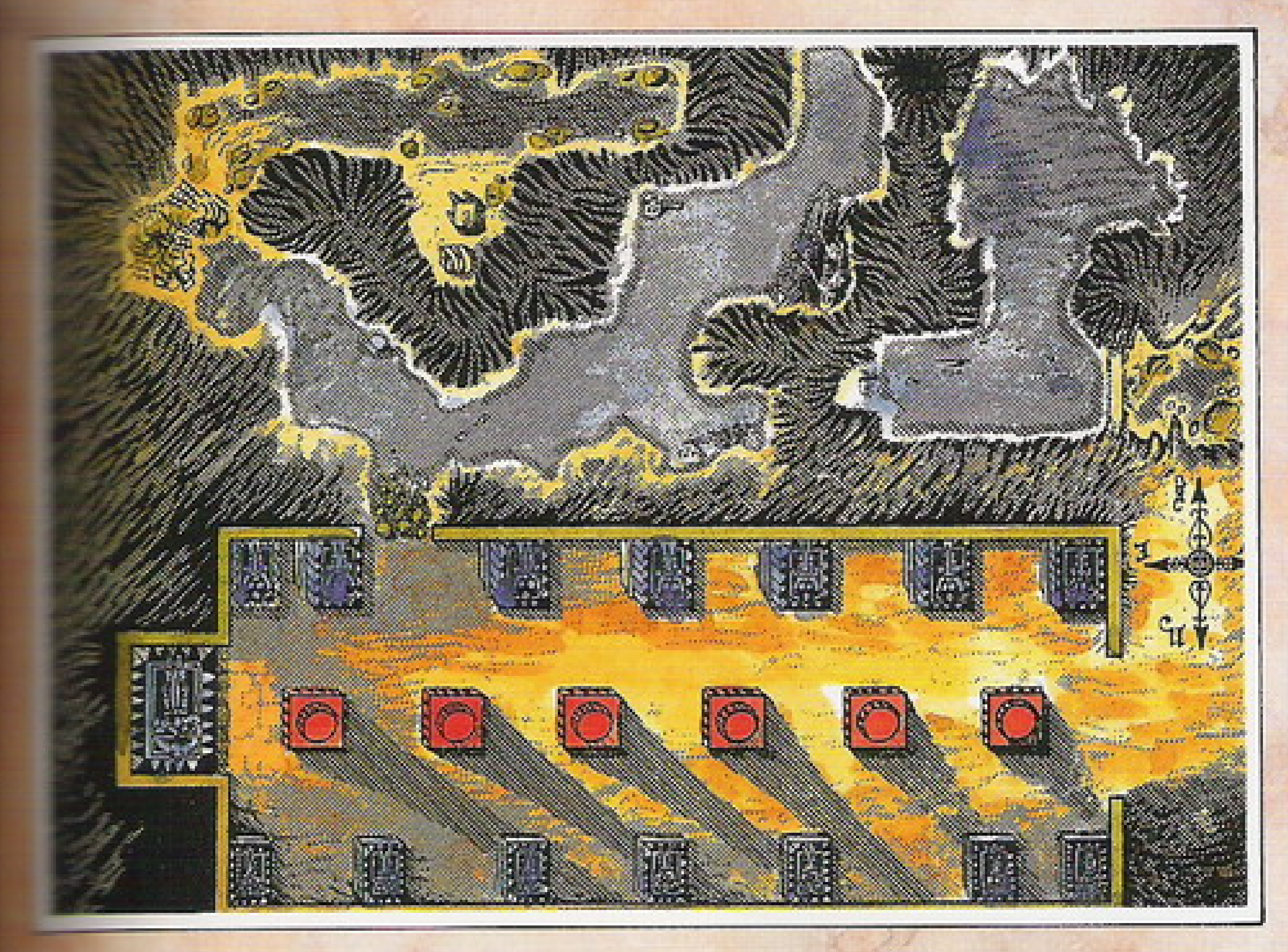


在繞過了 Black Gate 之後，沿路南行，沒想到卻遇到了 Black Rider ，用 Elbereth 驅走 Black Rider（或避免走在道路上）。沿路而行，草叢中出現了四個人，最高的那一位看



起來像是頭頭的人說：「我是 Faramir。」（這時 Gollum 會消失）他要求我們證明我們不是 Gondor 的敵人。心想以不變應萬變，所以我們決定不採取





行動只是微笑。

與 Faramir 對峙了一陣之後，他們終於鬆了一口氣，便帶我們到他們在森林中的隱密基地 Henneth Annun。由於不希望人家知道如何到達，所以 Faramir 讓我們戴上眼罩，再帶領我們至 Henneth Annun。在這裡有一位醫生，這位醫生不僅治療我們的傷，而且還教我們一些藥草的知識（Herb Lore），而 Gollum 可以在北邊通往瀑布的通道找到。（其實有沒有他都無所謂，不過多一個「挑夫」總是不錯。）若 Gollum 不願意加入，可以用魅力（Charisma）引誘他加入。由於離開這裡後便無法再回來，所以我們在一夜充份地休息後才離開。

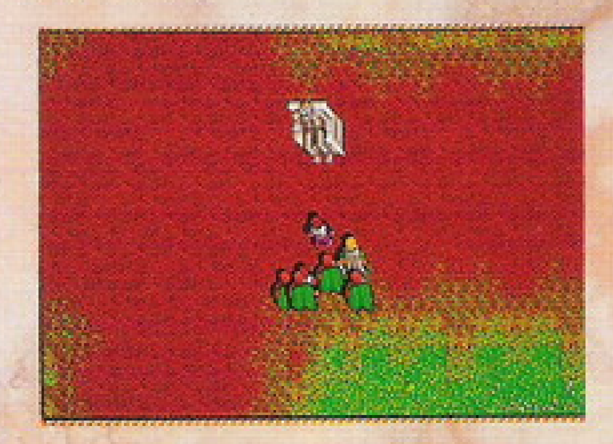
在沿著 Ithilien 較南方的河流北岸往西散步時，發現了河流流入了地下，似乎有一個洞穴在裡面，我們便「跳」了下去。

洞穴中一片漆黑，在點起火把（或用 Phial of Galadriel）之後，發現這個洞穴原來是一個墓穴。在北邊發現了石堆，利用鏟子（Shovel）挖了一會兒，在石堆後面竟然是一個大房間，正是墓室。在裡面發現了一個女用手鐲被丟在一邊；又在另一邊的棺材中發現了一個缺手鐲的女性屍身，便把手鐲套上去（用 Drop）。之後到了最前面的棺材旁，得到了一面盾牌（Shield）。

在洞穴東南方有一大堆蜘蛛網擋住了去路，用 Sting 或 Spider Sword 兩把劍穿越了這些蜘蛛網之後是一個 Mewlip 的巢穴，我們聽從 Gollum 的警告而沒有拿箱子內的金子。在通道的末端，我們回到了地面。



在這條河流的東邊有一座橋，在橋的南方靠近路旁的地方，發現了一個中毒很深的戰士倒在路旁，我們剛好利用剛學到的藥草知識及 Athelas 救了他，他恢復了體力之後便表明了加入的意願。在一條東西向的路旁有一隻大象，這位戰士便上前去馴服了它（或用魅力 Charisma）。



最後到達了一個十字路口，發現東邊有一座被破壞的雕像，雕像的頭掉落在一旁，頭上少了一角。正愁不知如何去找這一角時，趁著休息跑去河邊靠東方山脈釣魚的 Gollum 解決了這個問題，原來他釣上的一條魚的肚子裡有一塊石頭，那正是缺了的這一角。當我們把這個頭放上去時，才發現要爬上雕像是多麼地困難，試了好幾次才爬上去。這一番辛苦也不是沒有代價——提升了 Luck 屬性。

補充記載

如果 Gollum 不在隊伍中，要找回雕像頭上缺的那一角則較麻煩，有兩種方法：第一種較簡單，就是不管它，繼續前進；另一個方法是找到魚鉤和蟲去釣魚。魚鉤可在較北方河流南岸靠近東邊山脈的地方發現，而蟲兒可在非常肥沃且柔軟的土中找到。

如果要找到這些地方，首先先沿著 Ithilien 靠近山邊的道路直走到一座橋，過了橋（這時你將在河流的北邊），在橋西邊的樹附近找一找。當你找

到了肥沃的泥土區，用鏟子挖出你要的東西吧！



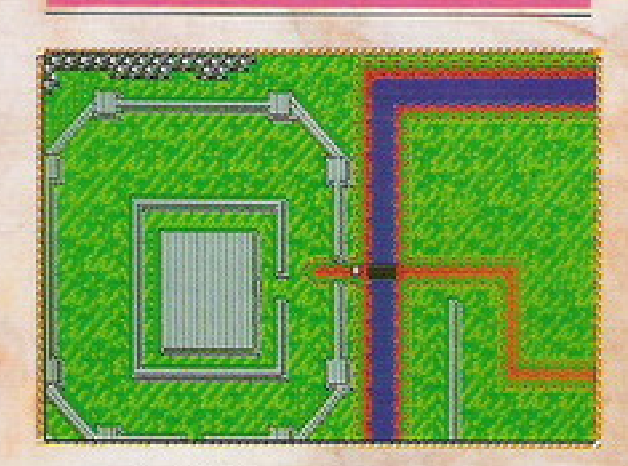
在 Ithilien 西南邊有一個荒廢了的城市 Osgiliath，在 Gondor 國全盛時期時，這是這個大帝國的首都，現在有一大堆 Sauron 的部隊「掃蕩」其間，在這兒閒逛將非常危險。

在修復雕像之後往東走，終於到達了通往 Mordor 之唯一較安全的通路——Morgul Vale，Cirith Ungol。

第6章

Helm's Deep

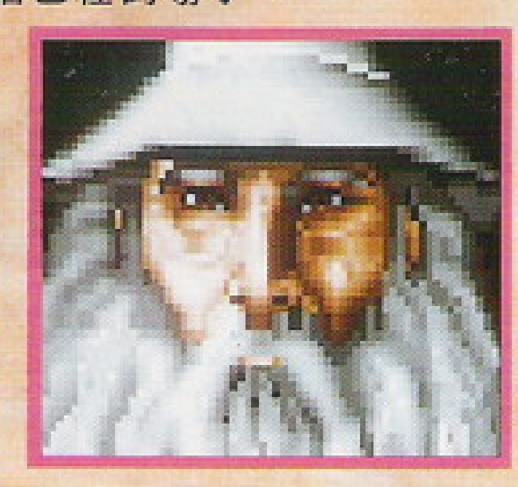
書記官：Frodo



在前往 Helm's Deep 的路上，我們遇到了一些 Rohirrim 士兵，其中之一的 Ceorl 告訴我們現在 West Rohan 的戰況。

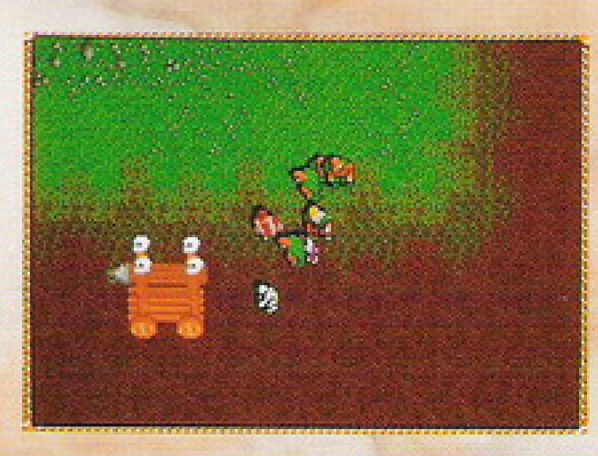
愈向前走，路上遇到的「散兵游勇」愈多，到達 Helm's Deep 外的壕溝時，一位士兵告訴我們說 Erkenbrand 和他的軍隊失散了。Gandalf 便自告奮勇地帶領士兵們去找 Erkenbrand。（Gandalf 這次冒險的記錄在補充記載中。）

Gandalf 離開後，我們到 Helm's Deep 的內城 Hornburg。在裡面正欲休息時，忽然聽見外面有吵鬧聲，原來是開始打仗了。我們急忙提起裝備衝到外面，在 Hornburg 門口遇到了六個半獸人及兩個弓箭手。輕易擊敗他們之後，到了吊橋上遇到了六個 Uruks，又再次擊潰他們，此時有消息傳來南方的牆已經倒塌了。



到了南方的牆邊遇到的是五個 Dunlander 及三個弓箭手，殺死了最後一個弓箭手時，半獸人們如潮水般湧來，所以我們快速地退到了 Hornburg 裡面。在 Hornburg 裡我們先以 Helm's Horn 提高士氣，並使半獸人們驚逃，再準備衝出決一死戰。

經過連續多場戰鬥之後，最後一隻半獸人總算倒下，而 Gandalf 這時也帶著 Erkenbrand 及其軍隊回來，終於贏得了勝利。



獲勝之後，Dunlander 想要我們送他一份戰士的禮物，給他們留個面子。我們便從戰利品中選一把劍送給 Dunlander 的王子 Burlag。Burlag 就在找到 Erkenbrand 的東北方路上。

補充記載

找尋 Erkenbrand 和他的軍隊
領隊：Gandalf

我們沿著來 Helm's Deep 時的路往北到了淺灘，淺灘上有六個 Rohirrim 士兵看守，往西過了河流再往西行到了一個山脈旁。沿著山脈仔細地搜索，終於找到了被一些半獸人圍困的 Erkenbrand。打敗了這些半獸人，我們火速地回到 Helm's Deep 去幫助我們的伙伴。

擊退半獸人和 Dunlander 後，Helm's Deep 仍有一害——在北邊的一個洞穴中有一隻龍常會出來破壞村莊。我們邀請了城門口的士兵加入隊伍，一同踏上了北征之路。

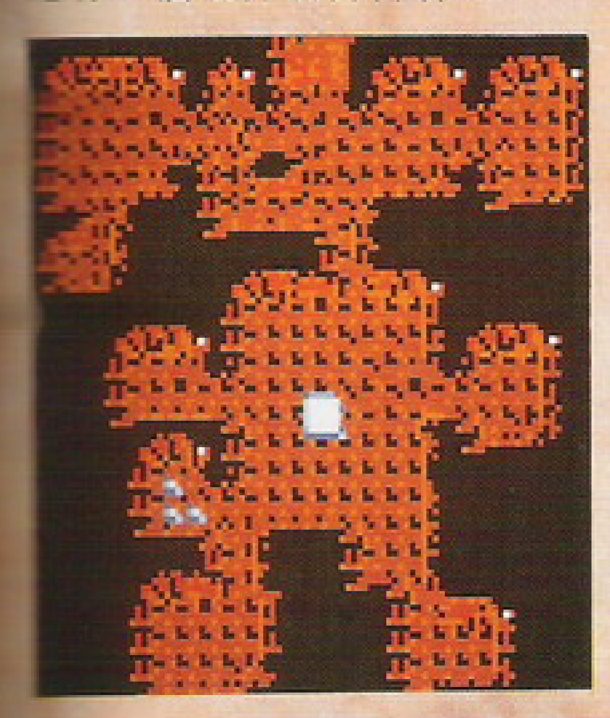
在靠近 Helm's Deep 的河邊發現了一顆特殊的小石頭和一個大圓石。撿起了小石頭之後要搬大圓石卻搬不動，心裡想著如果 Boromir 這個大力士還活著就好了，現在只好先繼續往北方走。在北方的山中找到一條小道，沿著小道往西行到小道的終點發現了洞窟的入口。

第一層 Dwellings level

在這一層住了許多人，而且在許多重要的地方都有人看守著，只有 Theoden、Eomer、Hama 才能通過。

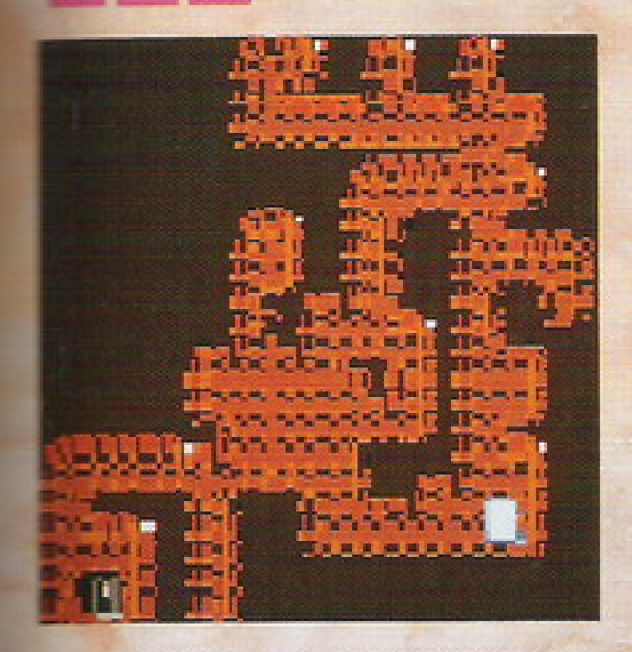
在西邊的通道裡，我們聽到了窸窣的聲音，用 Perception 發現一個小女孩，問她知不知道什麼秘密（Secret）時，她告訴我們說在南邊有一個秘密通道通到第二層，而在東邊的通

還有一個壞掉的升降梯。



Gimili 用 Device 技能修好了這升降梯，再用 Climb 技能可以到第四層，一頭危險動物——龍居住的地方。

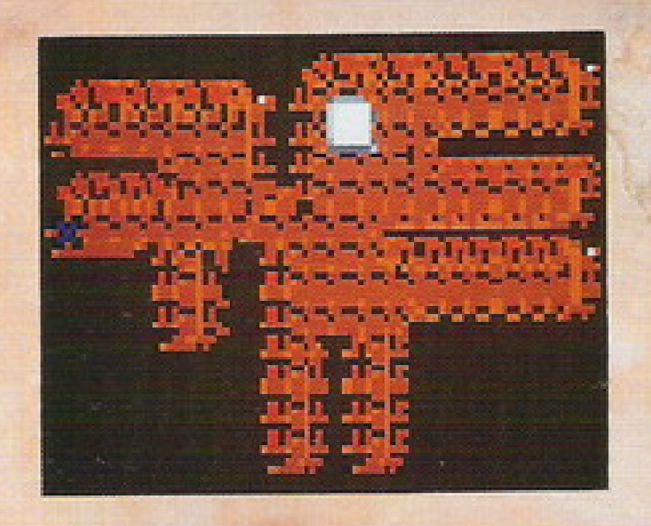
第二層 Tomb level



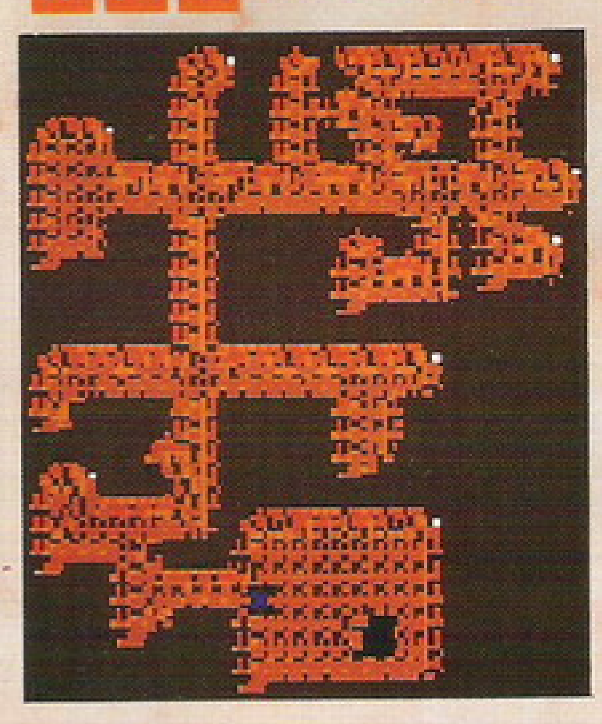
我們不小心打擾到墓中安息的人而遭受攻擊，爲了保命只好再度讓他安息了。在使他安息之後發現了一個「巨人之手」（Gianthand）手套。而在另一端找到一個池子，經由池子可到第三層。在西北邊有一個通道通往地面，用 Climb 技能或繩子（Rope）可以回到地面。

第三層 Pool level

在這層東邊的地面上用 Perception 發現了一個手套，由於戴上手套後發覺充滿了神力，所以先回去拿大圓石。



第四層 Draon level



往南直走，終於遇到「紅龍」了，牠可不像紅龍魚那麼好惹。千辛萬苦打倒牠之後，發現牠尚未斃命，正在漸漸恢復體力。

Leoglas 看見旁邊有個大洞，便叫 Gimili 戴上手套將「紅龍」丟入洞中，掉落洞中的「紅龍」也恢復體力了，正要飛上來時，Gimili 情急之下把大圓石放在洞口上，「紅龍」再也飛不出來了。原以爲累贅的大圓石，此時竟救了我們，也救了 Helm's Deep。

第7章 Isengard and Dunland

書記官：Arogorn



Pippin：經過長途跋涉，終於來到了 Saruman 的根據地 Isengard。我們和樹精們（Ents）攻破了 Isengard 的大門。由於害怕，Saruman 躲在塔裡並不敢出來。在經過攻城一役之後，我們都感到疲憊，所以便在城堡裡紮營休息並包圍了主塔。

Aragorn：在 Isengard 西邊是Dunlander 的村莊（Hariaryn），往村莊的路上，我們遇到了一些 Dunlander。由於給足了 Burlag 王子面子，所以他們對我們非常友善。

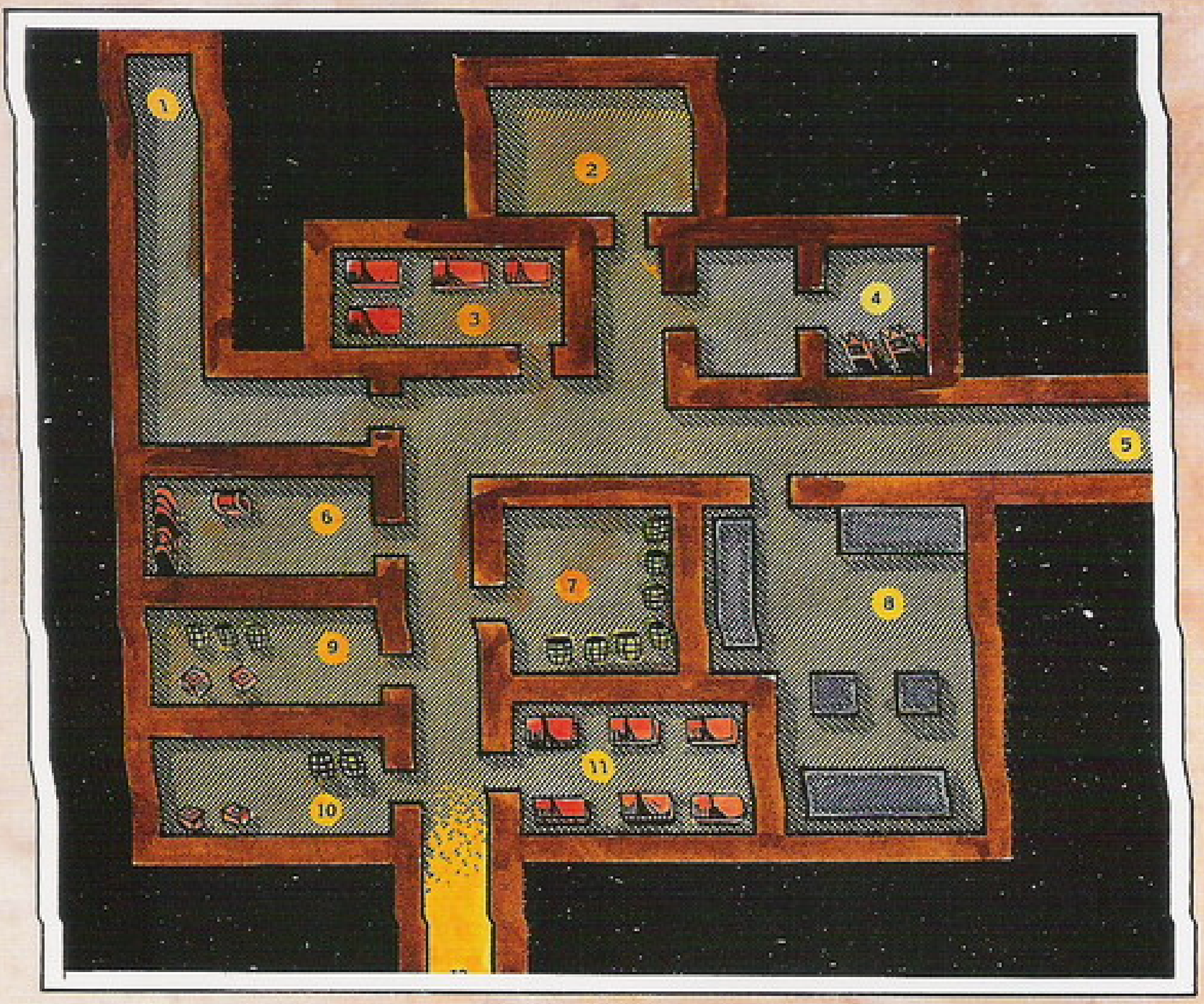
半路上發現路旁山上有許多石頭看起來似乎非常不穩定，想起在 Helm's Deep 撿到的小石頭，把小石頭往山上一丟，哇！許多大石頭滾了下來，幸好沒有擋到我們的去路。



另外，快到 Hariaryn 時，看到天上有一隻烏鴉（Crow），Gandalf 告訴我們說那是 Saruman 的監視器，Legolas 一聽之下便馬上用魔弓把它射下，以免招惹更多麻煩。

到了 Hariaryn 發現一個叫 Sargulk 的人言行非常奇怪，更





奇怪的是在Hariaryn的東邊有一小道入口被Saruman的魔法封住了。我們觀察出（Perception）魔法力場最弱的一點，然後請Gandalf用Countermagic破壞它。在路的盡頭遭受到一些老鷹的攻擊，擊敗牠們之後，找到了一些老鷹蛋。

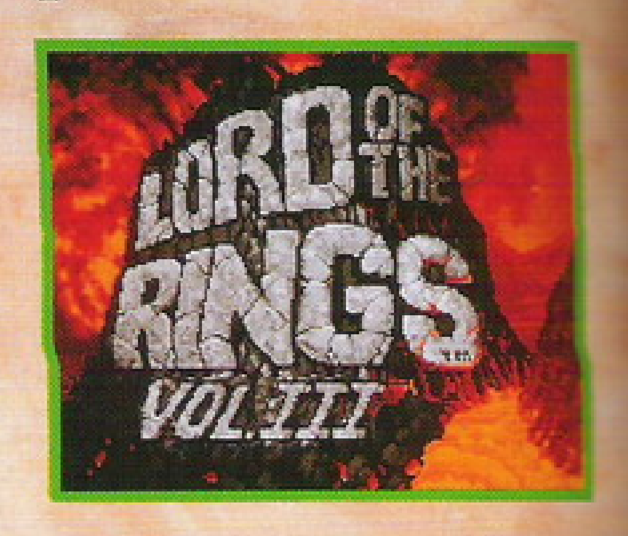
正要回到Isengard時，在西北路上發現了一個老鷹巢，原來老鷹蛋是牠們的，Saruman偷走它們是爲了要做實驗。老鷹在感謝我們之餘，讓我們學會了權力之咒！Gwaihir。

回Isengard之後，我們在Isengard東牆外發現有一處泥土特別鬆軟。在詳細檢查後，發現了一個秘門通往Gatehouse底下，我把裡面的地形畫成一張圖：⑴西北方的通道——通往Fangorn森林。⑵圖書館——在這裡找到了一塊樹皮，上面記載著Entwives的情報。⑶警衛室——有幾名人類警衛。⑷武器庫房——在這兒有一些武器。⑸出口——開始進來的地方。⑹儲藏室——這裡有一些煙草。⑺寶庫——如果在Pippin和Ent攻擊Isengard大門之前，在這兒可以找到500 個銀幣。⑻引擎室——只有幾台機器而已。⑼食物儲藏室——找到少許的食物。⑽儲藏室——有一些小刀、繩子、火把。⑾營房——空的。⑿通道——通往Gatehouse。



回到地上，由於警備森嚴，所以我們便紮營休息。沒想到Pippin和樹精們攻破了大門，終於找到Pippin了。在Isengard西南邊不遠的地方，有一個叫Fastroot的樹精，想要和我們交換那一片在Gatehouse底下的圖書館找到的樹皮（bark），在將樹皮給他，他給了我們一些禮物。

從Pippin口中得知Saruman就在塔中，所以我們一行人便前往塔中。Isengard的塔共有四層：

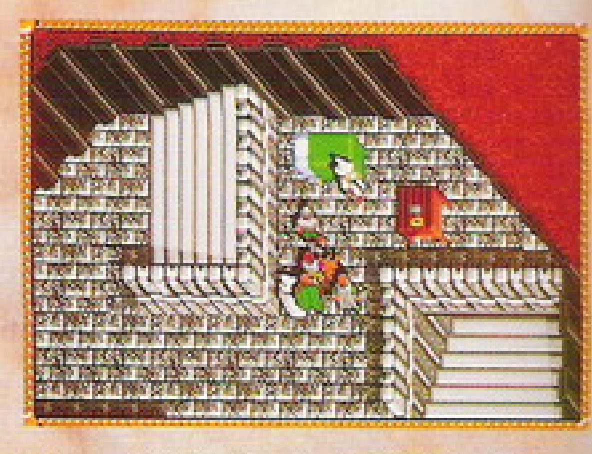


第一層▶有一些守衛，一部份已降服了，在這一層可以找到Saruman key。

第二層▶有一座小圖書館，在裡面讀書可以學到！EDRO。

第三層▶有兩個重要的地方，第一：在一個上鎖的門後，壞的老鷹正在攻擊一隻老鷹，用！EDRO打門後，衝進去將那些壞的老鷹解決掉之後就會學到！Manwe。

第二：一個腐敗的巫師——Saruman，假如有Rohirrim士兵在隊伍中，你將會發現Saruman多麼有說服力。趕快用Countermagic魔法或Bravdo技能將Saruman的魔法抵消掉，否



則，你將要和你的同伴大戰一場。

在面對Saruman時，Gandalf使用他的魔杖（或用Countermagic）破壞了Saruman

的手杖。在此之後，Worm tongue 將會投擲Palantir而逃走。另一行除了Frodo那一隊之外的任務就結束了。

第四層 ▶ 可以用！Manwe離開這塔，但是似乎沒有必要到這裡。

第8章

Minas Morgal & Cirith Vugol

書記官：Fordo

越來越接近Mordor了，但是也越來越危險了。我們在路的北邊和河西邊的地方發現一隻小鳥，Gollum便吵著要把牠抓來烤了吃，仁慈的我們用！Help Help（or ！Elbereth）讓牠說話。原來牠是棕長老（Radagast）派來的，從牠那兒得到了許多有用的情報。

另外，我們從Minas Morgul前門往北走的時候，發現了一隻被石化的老鷹，也找到了幾個解救牠的方法：一用！Help Help or ！Elbereth。二在東邊的山中晚上可以容易地找到Moonstone（或白天要用Perception），使用Moonstone就可以救老鷹，牠會增加伙伴們的屬性且療傷。

而在Morgul Vale唯一的橋上，我們發生了有史以來最大的危機——Frodo喪失了神志，使用了！Help Help（！Elbereth、Phial of Galadriel、Charisma技能都可以），Frodo總算又清醒過來。

過了橋，在北邊找到了一群半獸人及一隻烏鴉——又是一台「監視器」，爲了避免被這隻烏鴉發現，我們「摸」到牠身邊將牠嚇走。

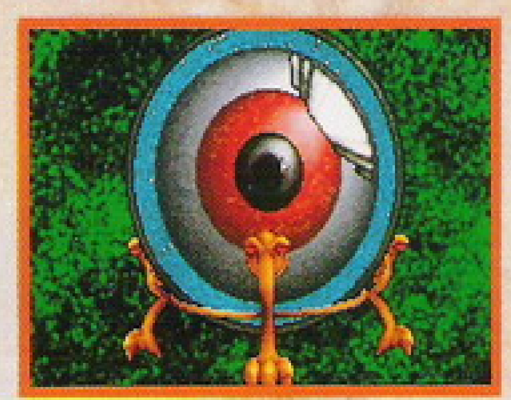
在往南時，我們又看到了一個關卡，機警的我們立即躲到一邊觀看一下形勢，原來是Witch King率領了一班半獸人在此攔劫，我們只好往北走。

到了Cirtith Ungol，爬了許久的樓梯，才在路的盡頭看到一個洞穴，據說裡面住著一隻巨大的毒蜘蛛。進到了洞穴中，Gollum又不見了，在洞穴的正中央有一大堆的蜘蛛網擋住去路，用Sting劍（或Spider Sword，也可以用火把，Star Ruby）打開一條路，走著走著，從黑暗裡一隻大蜘蛛蹦出來把我咬傷了。

在和Sam合作下，那隻大蜘蛛敗逃了，但是毒性發作的我漸漸地感到視線模糊，四肢無力地軟倒下去，耳旁也響起了半獸人的嘶叫聲……







摧毀了Saruman野心的Aragorn一行人，正要準備接受Sauron的挑戰；另一方面Frodo落入了Witch King及半獸人的手中；Sauron也準備要攻擊Gondor了，雖然消除了Saruman這個勢力，而眞正的邪惡勢力才要開始展現威力。

Frodo陷入險境，Aragorn一行人能否趕去解救他呢？或另有其他的遭遇？劇情將在魔戒少年第三部：The Return of The King達到高峰。在完成了第二部冒險的玩家們，把Save檔保存下來在第三部冒險中向Saurman挑戰吧！

克萊恩黑暗之后

完全攻略（下）

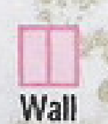


作者：Steeler

41 ▶ 在無法開啓 40 處的門之後，在此遇上一位被壓在石牛精下的婦人，她在臨死前透露如何到達頂層的路徑（從 2 處跳下直達地底一層的 50 處然後傳送至 51 處）。她所留下來的物品有 bracers AC 2、long sword ＋4。

42 ▶ 一大群腐臭怪物：purple worms、otyugh 和 boring beetles。若隊伍從上掉落下來，剛好壓在這些怪物身上，可減少摔落時所造成的傷害，但是也免不了要對付這些怪物。

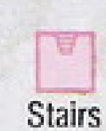
Key:

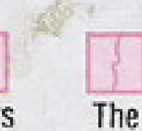

Wall


Door


False Door

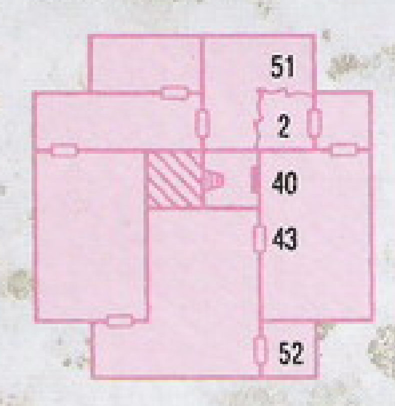

Stairs Up


Stairs Down

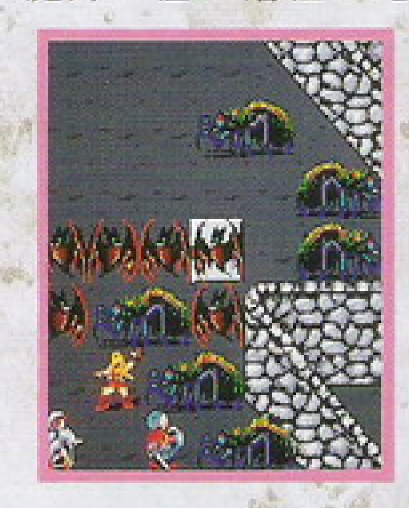

The Pit


Impassable

Level 11



43 ▶ Fastillion 告知去 Kristophan 城市找尋 Oracle of Tengur，他給了兩把鑰匙 Colden Key 和 Rusted Key。除了在 52 處外，在 11 層任一地方休



都會遇上 Fastillion 。

44 ▶打敗怪物後，可爬出坑洞到達45處。

46 ▶可傳送至5處。

48 ▶一個轉動180度的傳送門。所面對的方向就是來的方向。

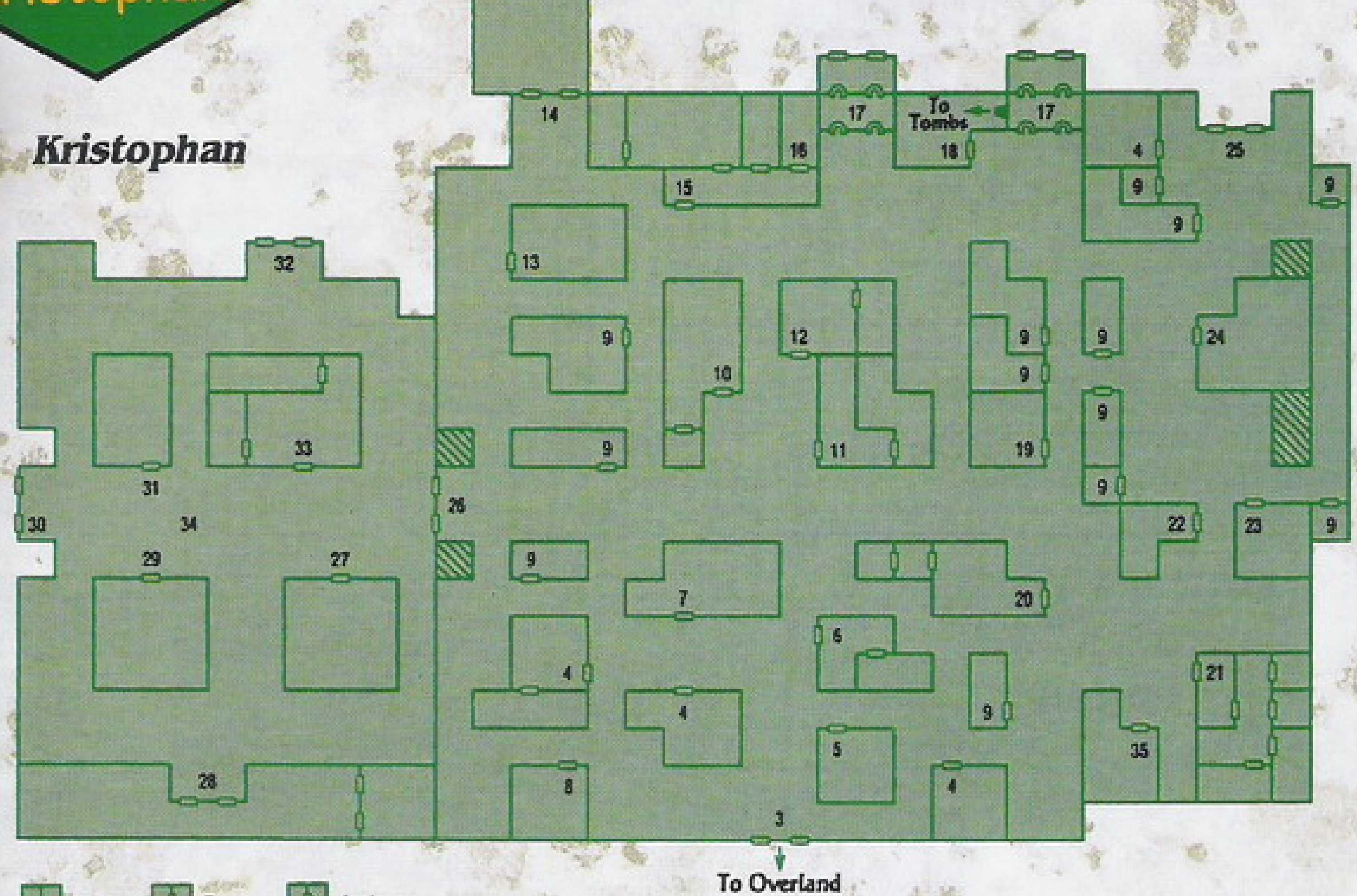
49a ▶隱密的傳送門，可傳至49 b處，並改變方向，使之看起來好像在原地一樣。

50 ▶可傳至第11層51處，是唯一可到達頂層的傳送路線。

51 ▶由50處傳送而來的地方。

52 ▶可安全紮營的地方。





Kristophan 是牛頭人聯盟的首城，是一處人與牛頭人雜處的城市，隊伍必須要小心謹慎，以免激怒好戰的牛頭人。在此得知城裡圖書館的一本書 Book of Amrocar 遺失了，必須前往 Hawkbluff 才能找到，這也是完成本遊戲的必要條件。

在酒店會遇上一名小偷 Selias，在邪惡的飛龍大舉來襲之前，趕緊跟隨他進入陵墓避難。

➤其他提示：避開牛頭人的商店，以減少不必要的戰鬥，在城的東邊會遇上一些小偷，幾次戰鬥下來，牠們會學乖不再來騷擾。在城的西邊是牛頭人的皇城，必須小心應戰，牛頭人巫師群非常擅於使用魔法。隊伍只能在旅店或是友善的民家休息。

1 ▶隊伍抵達城市的地方。

2 ▶一個受魔法詛咒的婦人在房間裡哭泣，派隊中最英俊的男士親吻她幾次，可破除魔法。她回贈一件 clock of displacement。隨後在城裡的兩度相遇，她又回贈 helm ＋3 和 dagger ＋4。



3 ▶進入 Kristophan 的城門。

7 ▶房子的主人邀請隊伍入內喝茶，在此可聽到一些訊息。

8 ▶市銀行。可自由存取武器及財寶。

13 ▶訓練廳。必須回答 yes 才可進入。

16 ▶可紮營休息的地方。

18 ▶通往陵墓的古神殿，只有 Selias 在隊伍中才能進入。

19 ▶一位仁慈的老婦准許隊伍在此休息。

20 ▶神殿，可免費接受醫療。如果隊伍同意信奉 Mislaxa，則牧師會出售魔法卷軸。

21 ▶小旅店。便宜又安全的紮

營處所。

22 ▶ 隊伍撞見房子內的小偷正在分贓，包括一瓶 potion of giant strength 。

23 ▶ 算命攤子。提及 Oracle of Tengur 的由來。

25 ▶ 原本進入陵墓的入口，現已封死不能通行。

26 ▶ 皇城入口。

32 ▶ 皇后的宮殿，不能進入。若硬要打進去，還是會被一大群護衛趕出來。

33 ▶ 皇家圖書館。回答圖書館員要找的書之作者是 Amrocar，隨後在旁的僕人告知 Book of Amrocar 已失落了。



34 ▶ 一個牛頭人正在鞭打一名僕人，若是隊伍見義勇為上前阻止，則被一大群牛頭人制服，送到競技場去，場內的格鬥者非常強悍。戰勝後可得一些魔法兵械。

35 ▶ 一個小酒店，隊伍在此遇上小偷 Selias，他願意帶隊伍前往陵墓，但是必須付費用。正在交易時，飛龍凌空而降襲擊 Kristophan 城。隊伍隨 Selias 來到 18 處，若安然抵達，Selias 會開啓魔法門，隨後進入陵墓。

第 9 章 Tombs

陵墓裡充滿著彎彎曲曲的走道和傳送點。為尋找 Oracle of Tengur ，隊伍深入陵墓搜索各個房間，發現雕像已裂成五個部份。每次尋找到的部份雕像都會有一則訊息，最後才知道，雕像散落各處的原因是要引外來的人深入陵墓直到遇見一大群吸血鬼……

1 ▶ 陵墓入口。

2 ▶ 驚動一群賊，一旦他們認出 Selias 曾偷過他們的東西，會立即攻擊。

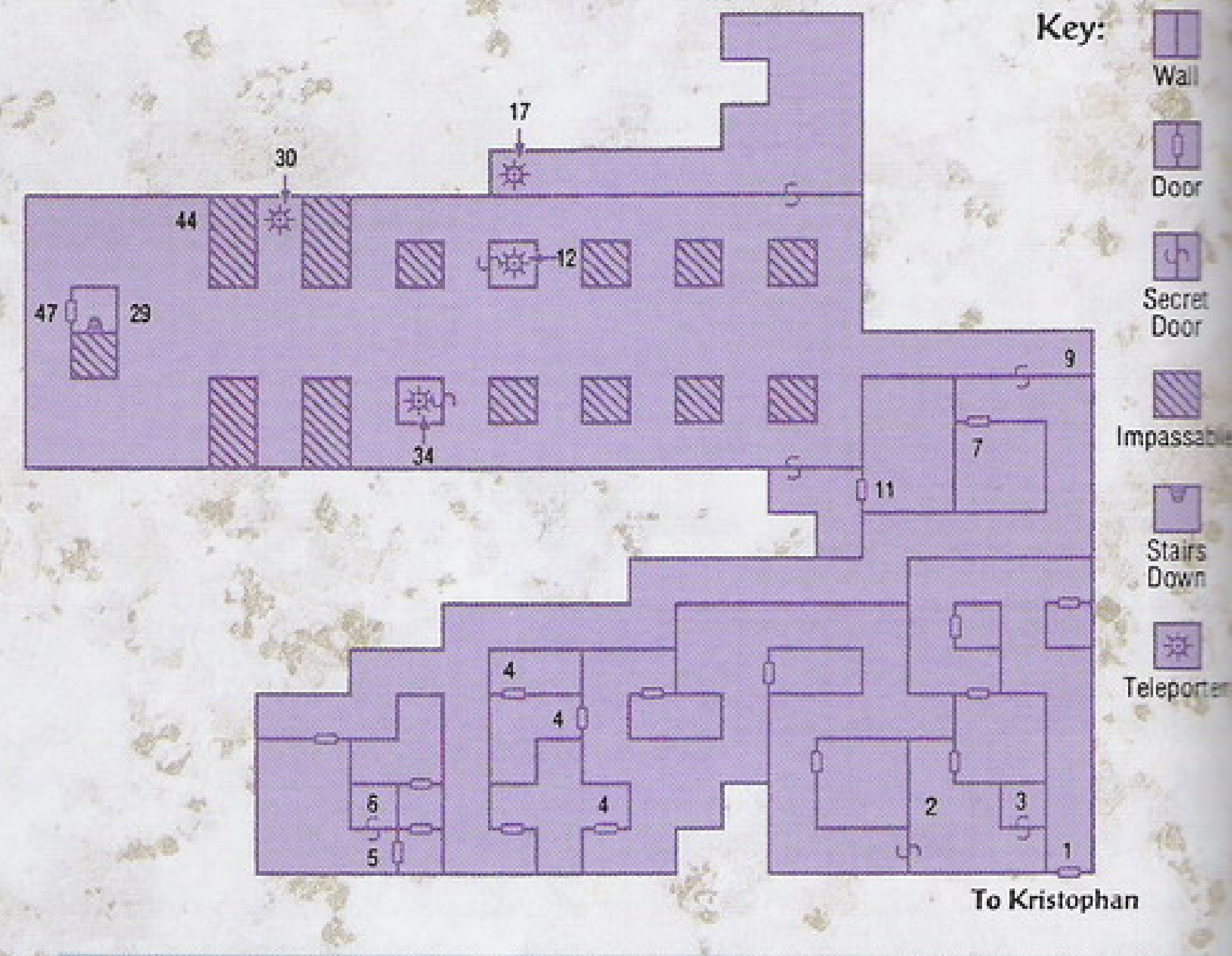


6 ▶ 發現一份牧師卷軸。

8 ▶ 傳送至 29 處。

10 ▶ 從 54 處傳送過來。如同 56 處有一尖牙機關必須小心。

11 ▶ 邪惡的巫師正在祭壇前膜拜 Hiddukel，驅散他們後可偷得雕像的眼睛，這是受詛咒的魔法物品：eyes of petrification，會石化使用者。



➤其他提示：在陵墓裡會常遇上 whisper spiders 、 enormous spiders 和 umber hulks 。purple worms 則出現在第一層中，而不死怪物聚集在 catacombs 裡。

12 ▶ 傳送至 13 處。

14 ▶ 一座怪物巧扮的假門會攻擊試著撬開或撞開的隊員。

17 ▶ 傳送至 18 處。

20 ▶ 一個怪物巧扮的假箱子，會攻擊試著開箱的隊員。

21 ▶ 一個箱子，裡面有一把 Heart Shaped Key ，在 32 處用得到。

22 ▶ 可用 Rusted Key 開啓的箱子，裡面有 girdle of giant strength 。

25 ▶ 傳送至 26 處。

27 ▶ 城的收稅人 Eshkal ，要求付全隊五分之一的財寶才可通

行。若願意付稅，可直接前往2[illegible]處，否則必須與 spectres、wraiths 和 death dragons 纏鬥。

28 ▶ 傳送至 29 處。

29 ▶ 一座紀念 Oracle of Tengur 的雕像，但不是除伍所尋求的。

30 ▶ 傳送至 31 處。

32 ▶ 除伍遇上一個靈魂守護者，他在尋找 Heart Shaped Key，若欺騙他而不給鑰匙，則戰鬥發生。若是給他在 21 處找到的 Key，則他回贈一部分 Oracle of Tengur。

33 ▶ 傳送至 29 處。

34 ▶ 傳送至 35 處。

36 ▶ 發現一魔法物品：eyes of petrification，可石化敵人。

37 ▶ 遇上 Lord Destries，須付四分之一的財物，否則會出現一群不死怪物。

38 ▶ Lord Destries 豢養的怪物 umber hulks。

39 ▶ Lord Destries 的雙頭怪攻擊。

40 ▶ Lord Destries 的 Hydras 攻擊。

41 ▶ Lord Destries 的蜘蛛群，戰勝後搜索一番可得另一部份雕像。

42 ▶ Lord Destries 的妖魔鬼怪群，戰勝後可得 Circlet of Gold，在 46 處派上用場。

43 ▶ 傳送至 29 處，必須打敗 Lord Destries 和其嘍嘍才可離去。

44 ▶ 傳送至 45 處。

46 ▶ 遇上一個鬼魂，要求歸還 Circlet of Gold。拒絕或欺騙皆導致一場戰鬥。如果歸還 circlet 則可得另一部份雕像及 fine long bow。

47 ▶ 用 Fastillion 給的 Golden Key 開門。不可用 Rusted Key，否則會熔解掉。出現的樓梯通往 48 處。

48 ▶ Catacombs 的入口。

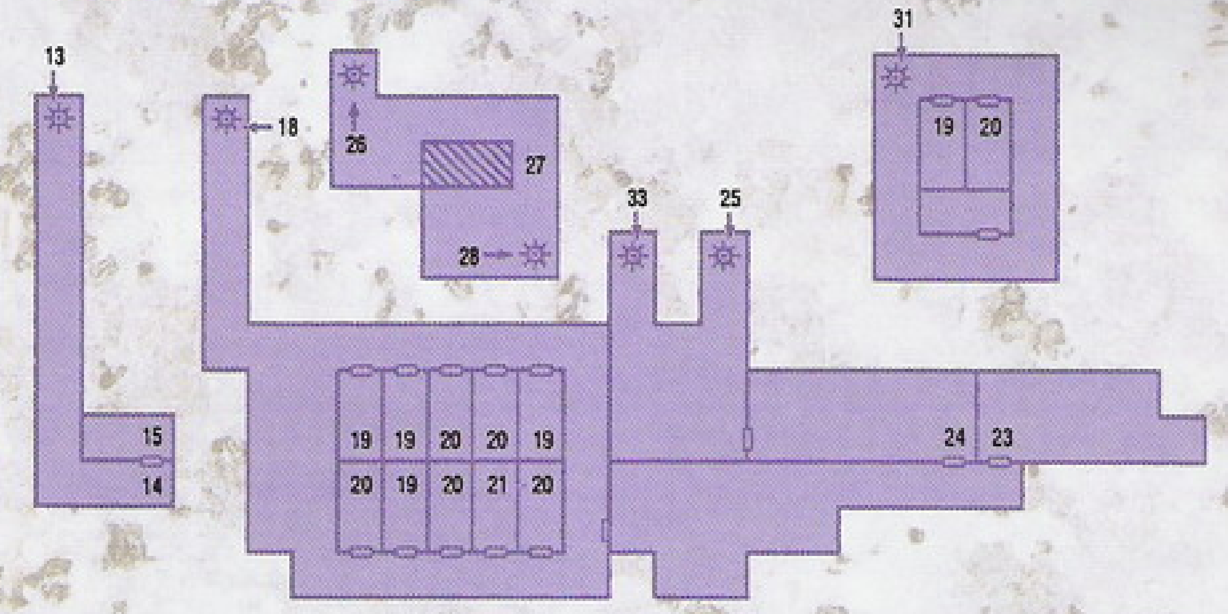
49 ▶ 一座棺材在此，如果隊員將它打開，則不死怪物會衝上來。戰鬥後，搜索一番，可在角落處發現密門。

50 ▶ 千萬別搜索房間內的棺材。

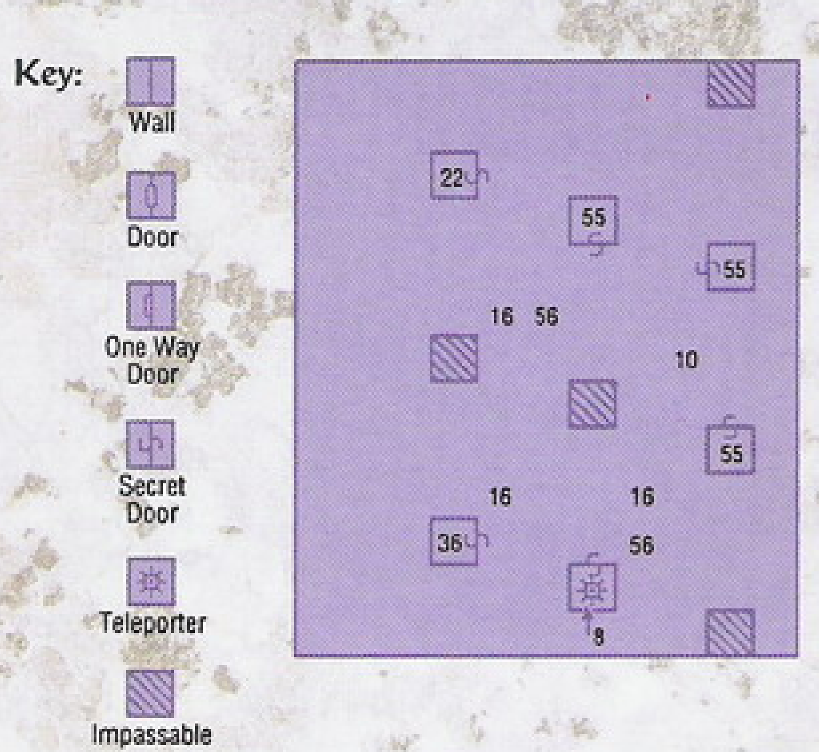
52 ▶ 古代 Kristophan 國王的陵墓所在，搜索可找到另一部份雕像。

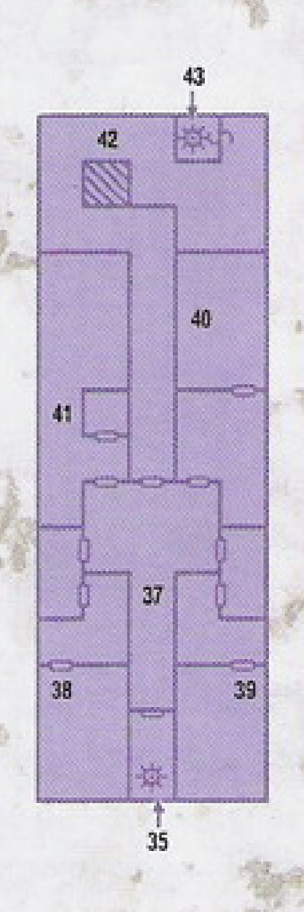
53 ▶ 吸血鬼的老巢，可發現另

The Tombs (continued)



The Tombs (continued)





The Tombs (continued)





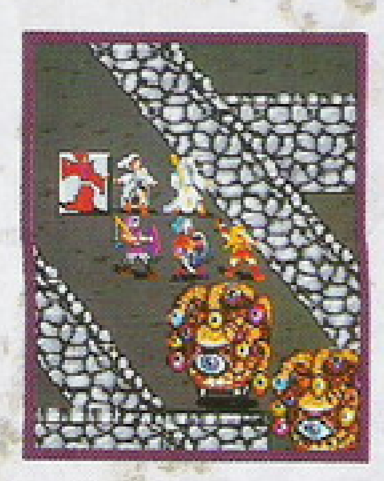
一部份雕像。

54 ▶傳送至10處Maze of Columns。

56 ▶尖牙陷阱，第一次踩上是開，第二次是關。

第10章 Hulderfolk Wood

在Trilloman之東，穿過一個山洞來到一片林木遮天的茂密森林，左彎右拐之後，隊伍發現迷失在這片森林海中，眼看著食物已耗盡，大夥兒又找不到出路，不禁令人焦急萬分。



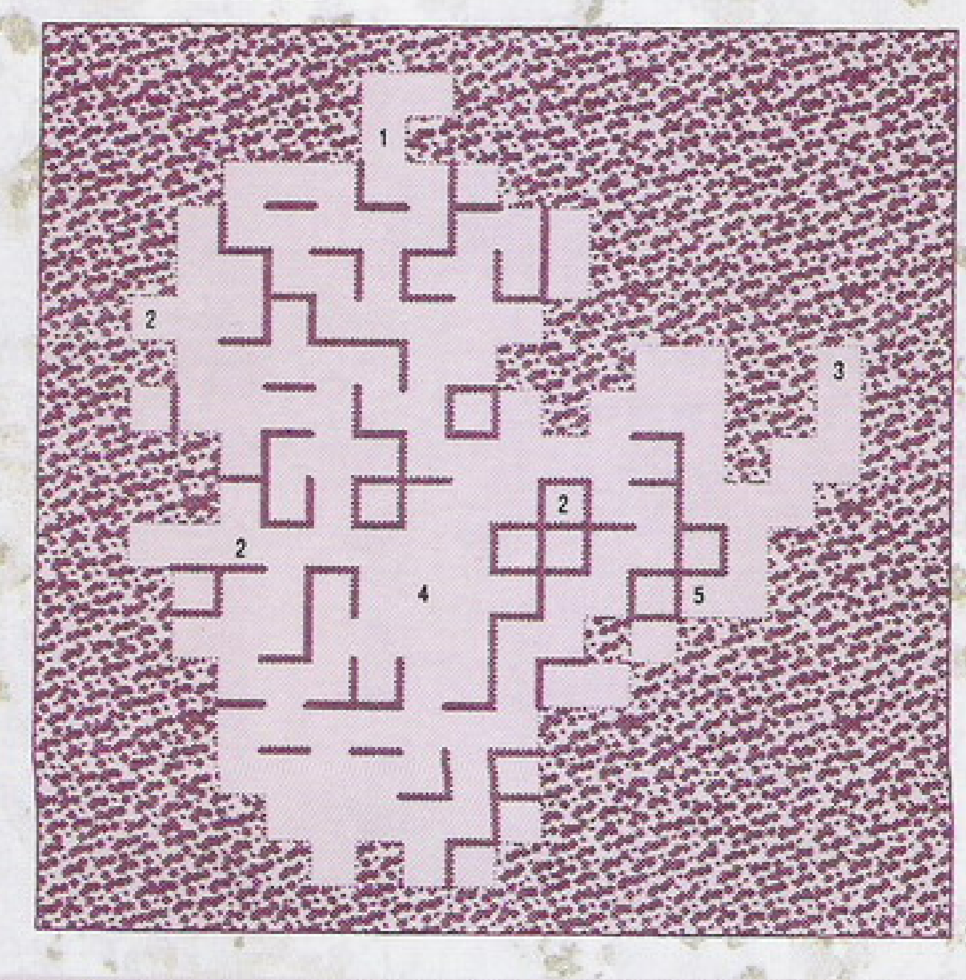
此時遇上Tasslehoff Burrfoot，他告訴衆人，這裡是Hulderfolk精靈族的領域，必須用Hulder族的古語才能與這些精靈打交道。好不容易終於與精靈族溝通，於是被帶到一處精靈族設宴的地方。席間，王后會要求隊伍立誓：不可砍她心愛的樹或是帶走她的孩子。

爲了要儘早結束這耗力費時的問話，國王給了隊伍一項任務，去數Mother of Trees落葉前的葉子數目。每次數答案都差一點，正確的方法是把樹搖一搖，樹葉全都掉下來了，只剩下一片掛在上面。

通過了這一關後，才被准許離去，發覺已過了月餘，在離去時遇到當初幫助隊伍講Hulder語的半精靈Elea，她也要求隊伍去找尋她失散的母親。

1 ▶直到隊伍解開謎題時，出森林的山洞才會出現。

Hulderfolk Wood



Key
Wall of Trees
Impenetrable Forest

➤其他提示：如果攻擊Hulder族人或是答錯Hulder語，可能會招致飢餓而死。

2 ▶Tasslehoff Burrfoot可能出現的地方。

3 ▶泉水，可暫時使隊員恢復生命力。

4 ▶宴會的草地，回答GEBENE才會出現。回答王后的話必須小心：依序爲GEBENE，SHUWARA，LIMENE，BILBARA，LIMENE。在完成數樹葉的任務後，國王會贈予Ring of Deception，它在遇到裝扮成其他形式的龍怪時會發光；Iron Dragon Scale是用龍鱗做成的項鍊，在遇上Tremor時用得上。其他還有elfin chain＋4、composite long bow＋4、20 arrows＋4、potion of speed。



5 ▶Mother of trees所在。砍樹或將樹燒掉都被視爲破壞誓約，全體隊員立即被王后消滅。最好的方法是搖樹，最後只剩下一片樹葉沒有掉下來。

第11章 NEW AURIM

在Taladas大陸上追查龍怪的旅程中，隊伍來到了Thenol王國的首府，在這裡發現了Thenol人準備發動戰爭，而龍怪竟然在國王的王宮之內。

隊伍取得Thenol制服，藉



假扮 Thenol 士兵的機會進出王宮，不過還得要取得 Clay Pass 才能順利通行。於是在大街小巷探查之際，聽到有一些叛軍正被關在囚牢之中，如果隊伍能解救這些囚犯，則叛軍可提供休息及訓練的場所以爲回報，並可因此得到重要的訊息及武器裝備。

1 ▶ 大門。

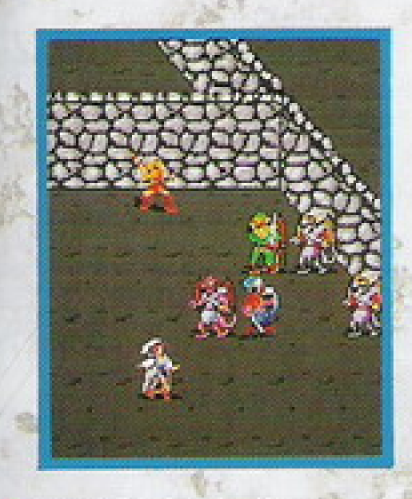
2 ▶ Thenol 守衛詢問是否要加入 Thenol 軍團？如果願意，則守衛會護送至3處。

3 ▶ 從 Thenol 士兵中聽到一些謠言，如果攻擊護衛可得到 Thenol 軍隊的制服。

4 ▶ Thenol 軍隊司令部，隊伍可在此取得 Thenol 制服，只要3處的士兵仍然存活，可在此買到一些裝備。

5 ▶ 議員辦公室，仔細搜尋可找到一封信。

6 ▶ 小酒店，可與 Thenol 兵士及一隻龍怪交談，以打聽消息。



7 ▶ 如果隊伍穿著 Thenol 的制服，則 Hith 神殿的住持會醫療受傷的隊員，並且給予任務。選擇「特別祝福」則被帶至18處面對一群 Hith 的牧師及其手下。

8 ▶ 如果隊伍曾經到過 Hith 的神殿，則 Thenol 隊長會指示前往指揮官的屋子以取得 Clay Pass。

9 ▶ 指揮官的私人辦公室。文件上說明新招募的士兵將被送到 Hawkbluff。

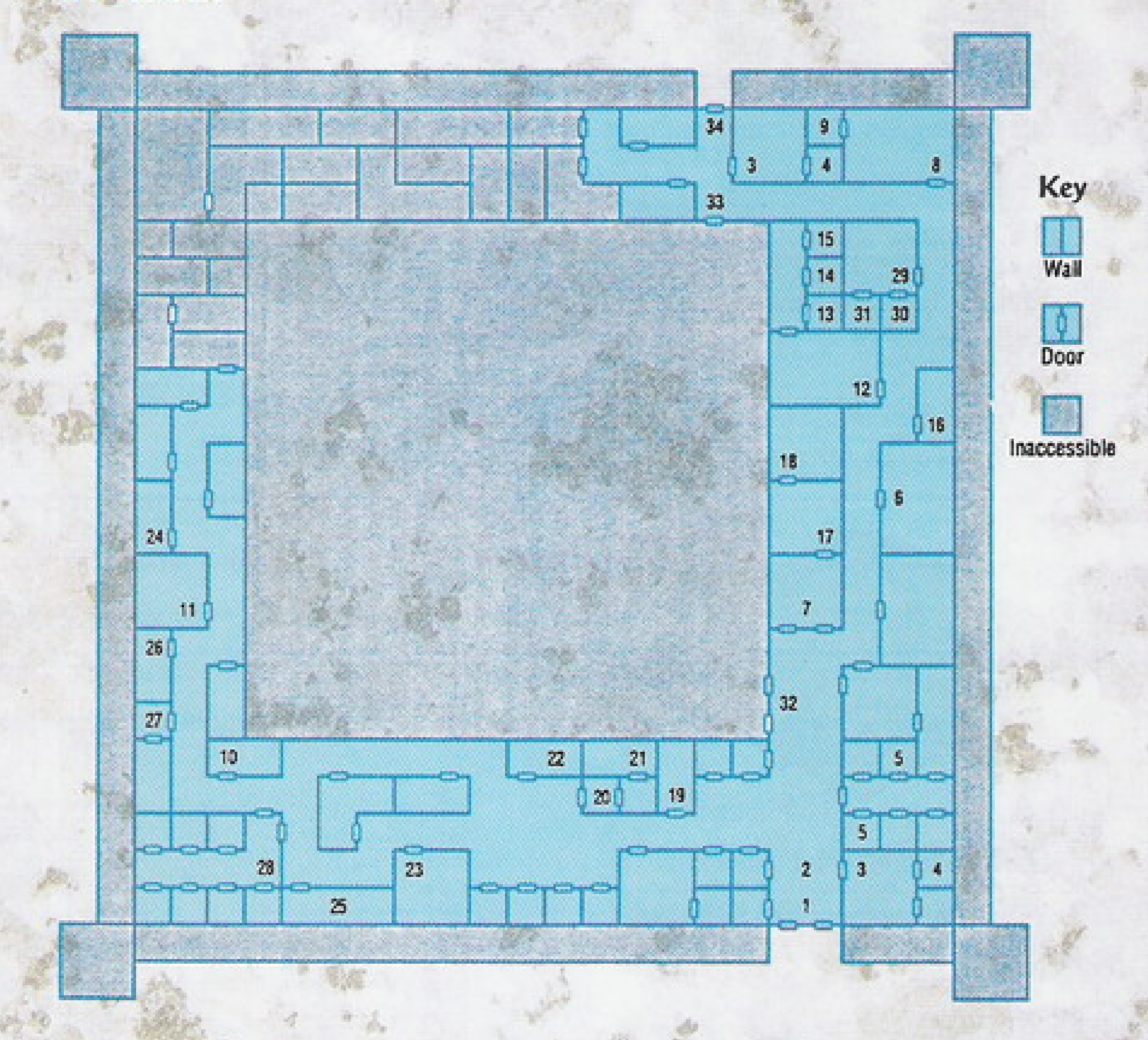
10 ▶ Thenol 指揮官的住所。如果隊伍穿著制服，並且將送新招募的兵士至 Hawkbluff，則給予 Clay Pass。



11 ▶「沈默肯德人」酒店。

➤其他提示：最佳休息處所是叛軍所提供的房子，雖然有家旅店可供休息，但仍有可能遭致 Thenol 人騷擾，其他各個建築物則會有經常性出現的 Thenol 狂熱份子及當地惡棍。

New Aurim



Mislaxa 牧師指出叛軍人質被關在監獄當中，請求隊伍前去拯救。在隊伍回來以後，會贈予一 Mislaxa Talisman 的信物以用來表明是叛軍的友人。

12 ▶ 監獄。審問的人正在對一老人嚴刑逼供，如果隊伍能拯救他，並且施展醫療術，他將告知關於「沈默肯德人」酒店的一些事。

13 ▶ 隊伍可釋放被囚禁的人。

14 ▶ 隊伍救出一名被囚禁的老人。

15 ▶ 可釋放一群被囚禁女人和兒童。

16 ▶ 在救出人質後，這名叛軍的同情者准許隊伍在此休息，並且可訓練魔法師。

19 ▶ 一隻龍怪正在爲招募的士兵造劍，在此可發現龍怪在王宮的意圖。





20 ▶一名年輕的 Hith 牧師提供隊伍加入 Hith 信徒行列的機會，並且指引進入另一扇門。

24 ▶ Mislaxa 神殿提供醫療服務給未穿制服的隊伍，如果曾在12處解救囚犯，隊伍可自由在此休息而不論是否有穿著制服。在隊伍答應進王宮探險後，牧師還會給予一卷軸和Clay Pass

25 ▶叛軍的秘密巢穴，在拯救囚犯後，可在此休息並接受訓練升級。

26 ▶與叛軍友好的魔法物品店，並且包括Thenol制服。

27 ▶ Pakland 議員的住家。在隊伍救出人質後，Pakland 准許隊伍在此休息，並提供關於 New Aurim 及王宮的訊息。

28 ▶旅店。可在此休息，但可能被Thenol激進份子所干擾。

29 ▶ Thenol 軍營，若有穿著制服可在此休息。

30 ▶ Thenol 軍官室，可找到一個裝滿錢幣的箱子。

32 ▶王宮的前門，如果穿著制服及 Clay Pass 可自由通行。

33 ▶王宮的後門，如果穿著制服及 Clay Pass 可自由通行。



第12章 THENOL 皇宮

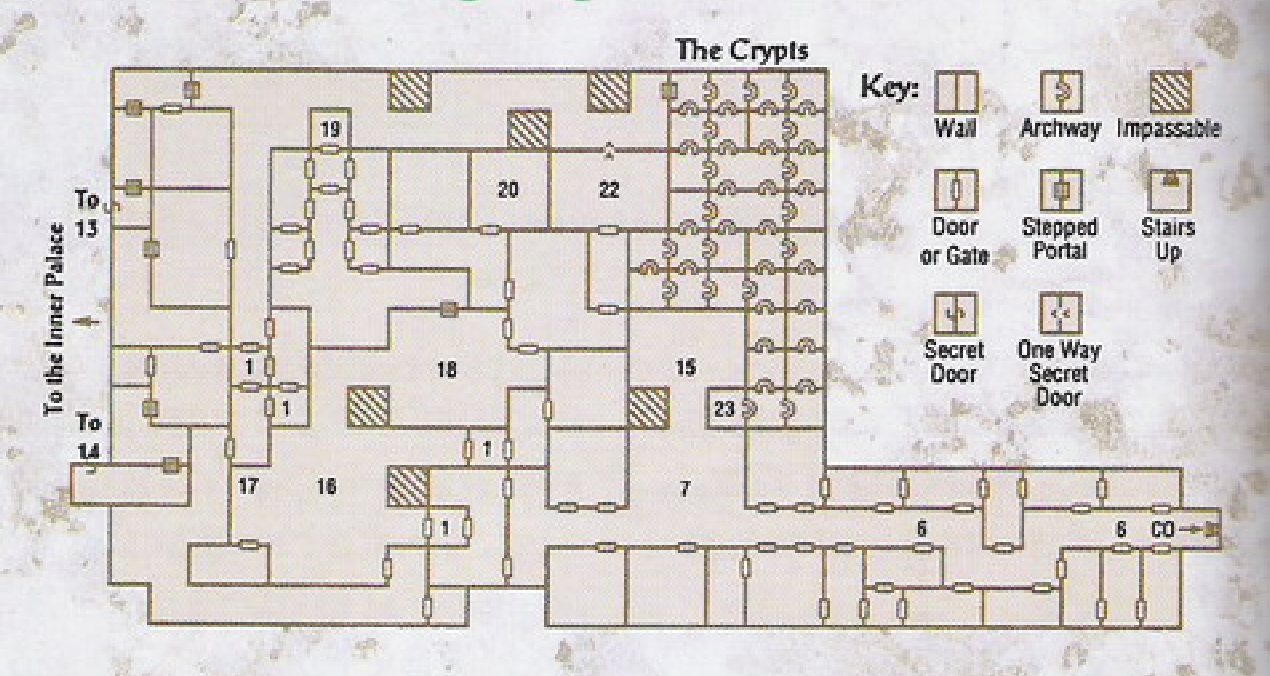
隊伍穿著敵人的制服混進了皇宮的第一環，尋找更多關於龍蛋的訊息。藉著Clay Pass，隊伍深入地下城，終於了解龍怪的計劃，牠們準備利用 Thenol 軍隊聚集大批待孵的龍蛋。隊伍將計就計加入運送龍蛋的計劃，在前往 Hawkbluff 的途中卻遭遇叛軍的伏襲，龍怪傷亡殆盡。



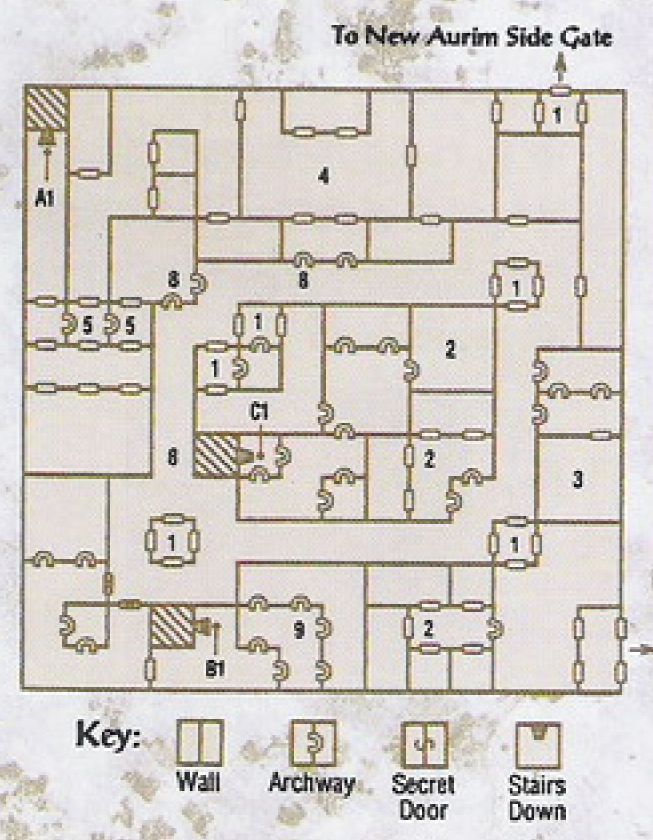
接著進入皇宮的第二環，這裡已被大量的怪物所佔據，一路打進皇宮內院，終於與 Thenol 國王晤面，他名義上是 Thenol 國王，事實上卻是 Trandamere 操縱的傀儡。

幸好皇后告知隊伍有關龍怪的計劃，要求隊伍儘速前去破壞龍怪的孵蛋行動。隨後隊伍遇上 Grunschka，他會幫助隊伍共同對付龍怪，並將大批未孵化的龍蛋搗毀，迫使龍怪逃離 Thenol 的皇宮。

Palace of the Thenol King: Dungeon



Palace of the Thenol King: First Ring



在皇宮歷險當中，隊伍得知Book of Amerocar被偷，此書對龍怪的計劃大有幫助，目前已被Trandanere送往Hawkbluff，隊伍必須在 Thenol 軍隊到達 Blackwater Glade 之前尋回。

1 ▶守衛站，這些崗哨可能可開啓或上鎖，或是由龍怪把關。

3 ▶如果擁有 Clay Pass，則 Thenol 軍官會出售 Thenol 兵士

制服或是王宮制服。

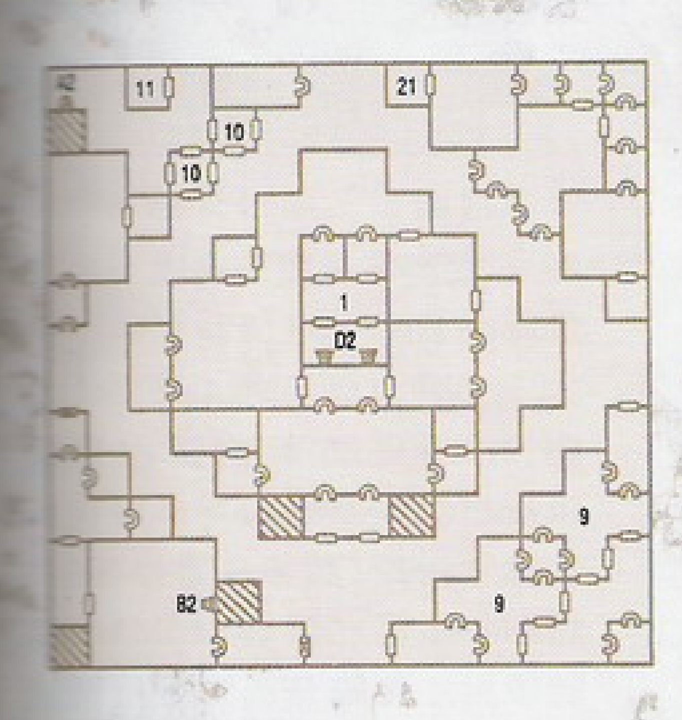
5▶龍怪挑釁隊伍，戰鬥之後可取得並組合一土牌，得知 Book of Amrocar 在 Hawkbluff。

6▶龍怪軍營，離開主要通道將招來一群龍怪。

7▶黑暗之后藉著一隻 Aurak 傳話給隊伍，命令護送一群龍怪新兵至 Hawkbluff。

8▶叛軍潛匿於此，伺機除掉隊伍要護送去 Hawkbluff 的龍怪。

Palace of the Thenol King: Second Ring and Inner Palace





9▶荒廢的地區，各種不死怪物和野獸出現其間。可得的寶物包括：plate mail ＋3、red mage scroll。

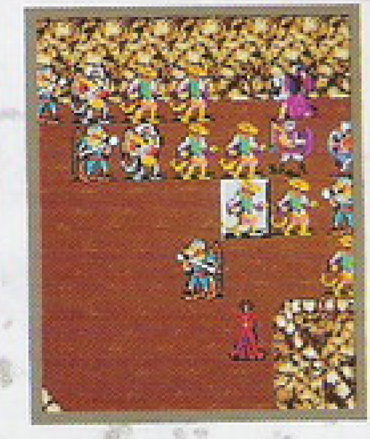
10▶崗哨內的龍怪遭受大批叛軍的突襲，在此可遇上 Grunschka。

11▶當叛軍在10處圍剿龍怪之後，在此留下許多制服。

12▶王宮內院，現已荒廢。在探訪此地後，將在1或10處遇上 Grunschka，他是一個深恨龍怪的矮人，要求加入隊伍。在與 Grunschka 交談後，隊伍必須在一段時間內搗毀在18處儀式內的龍蛋。

13▶Thenol 國王，他傾聽隊伍的警告，但是卻不願相信 Trandamere 或龍怪會對 Thenol 產生威脅。

14▶Thenol 皇后。一位身穿黑袍的神祕人出現於皇后夢中，要求她幫助隊伍，於是她告知地牢中有龍怪，並指出火爐後的祕密通道。她將身上的 Signet Ring 交給隊伍，藉此可在 Hawkbluff 的珠寶店當作友好同盟的信物。



15▶邪神 Hiteh 的神殿。

16▶信奉 Takhisis 的神殿。

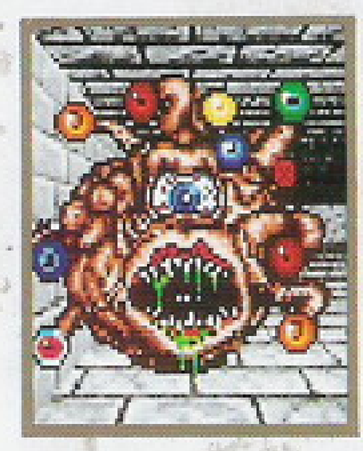
17▶先等一下，再擊毀鑼可免受傷害。

18▶幾波護衛阻止隊伍干擾儀式的進行，隊伍必須先打敗這些嘍嘍以免大批龍蛋孵化成形。

19▶銀行。未發現龍蛋。

20▶邪惡的牧師所在，遭遇瘋牧師的攻擊。

22▶牧師阻擾隊伍接近 Trandamere，慌亂中 Trandamere 逃離現場。



23▶Beholders 和怪物群保衛自己的巢穴。

☆ A1-A2，B1-B2，C0-C1，D2-D3 這是上下層樓梯的連接點。

第13章 HAWKBLUFF

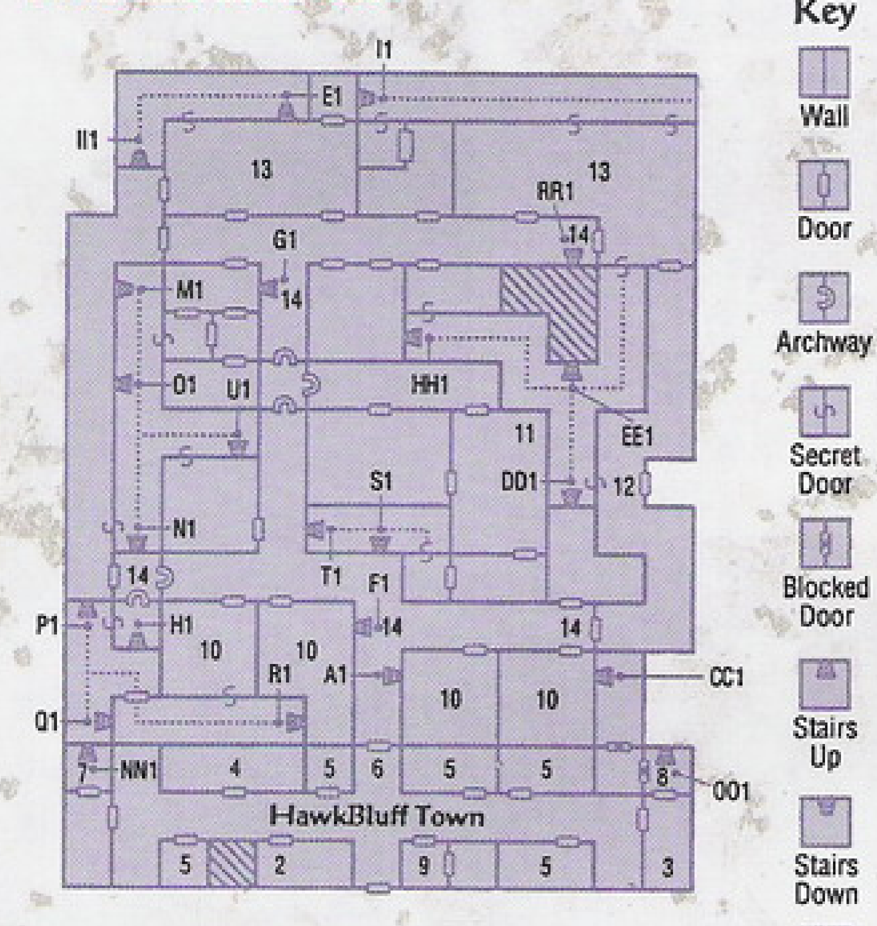
這是 Hith 在 Hawkbluff 的堅強據點，是個包含錯綜複雜密道的陵墓和地下城，同時也是幕後控制 Thenol 王國的 Trandamere 的老巢。此地的特點在於須用各種不同的通行證。

城裡珠寶店的老頭擅長偽造證件，他是隊伍來城裡後必須先去尋找的人。另一個重要人物是 Davik，他對整個 Haukbluff 瞭若指掌，但是卻被關在地下城深處。隊伍須先取得通行證及釋放文件才能深入地下城解救他。

接下來發現將軍們正在研究 Book of Amrocar 以謀取 Blackwater Glade，經過一番爭奪戰後，取得這本重要的書，並藉 Davik 的幫助由密門逃出 Hawkbluff。

➤其他提示：若是 Thenol 皇宮的任務沒有完成，則無法進入 Hawkbluff。因此隊伍必須先破壞龍蛋的孵化儀式，迫使 Trandamere 逃至 Hawkbluff，否則無法順利取得 KEYHOLE PASS。

Hawkbluff: Level One



Key
Wall
Door
Archway
Secret Door
Blocked Door
Stairs Up
Stairs Down
Secret Passage
Impassable

1 ▶ Hawkbluff的出入口。

2 ▶ 珠寶店，將在王宮中取得的 Signet Ring 拿給店主看，店主會製造八種通行證以利進出守衛森嚴的 Hawkbluff。這八種通行證包括：

① KEYHOLE
② LANTERN
③ BATON
④ ZIGGURAT
⑤ SWORD
⑥ SWAMP
⑦ QUILL
⑧ INCENSE

其中前三個特別重要，當隊伍取得 LANTERN PASS，店主會再詢問是否需要一份釋放書（RELEASE FORM），當問及名字時，回答 DAVIK。在接下來陸續取得幾張僞造的通行證後，店主終於被 HAWKBLUFF 當局發現而遭殺害。

3 ▶ 牧師出價 1000 鋼幣出售 KEYHOLE PASS。

6 ▶ 守衛室及主要進入 HAWK-BLUFF 的關卡，需要 KEYHOLE PASS 才能通行。

7 ▶ 側門及守衛崗哨，需要 BATON PASS 才能通行。

8 ▶ 側門及守衛崗哨，需要 INCENSE PASS 才能通行。

9 ▶ 旅店。東邊的廂房可紮營休息。

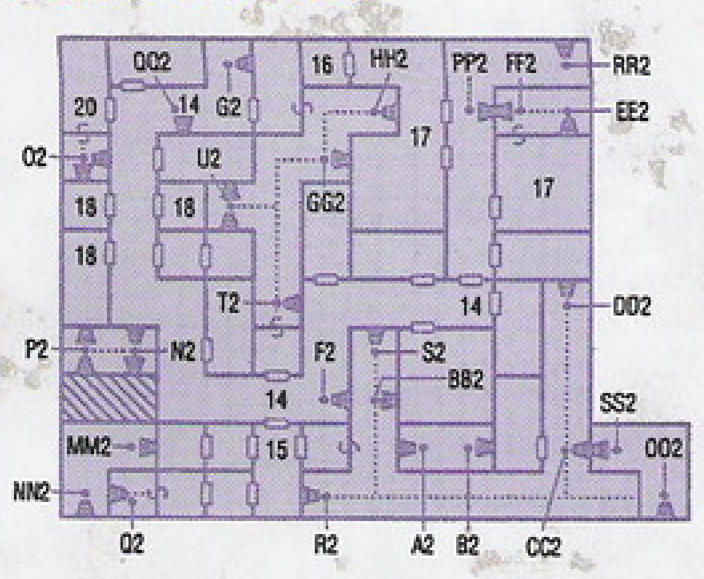
10 ▶ 一般軍營。可供紮營休息，但是每隔八小時衛兵交接時會被吵醒。

11 ▶ 廚房。在第四層與將軍激戰後，在此可找到掉落下來的 BOOK OF AMROCAR。

12 ▶ 神殿出口。必須有 BOOK OF AMROCAR 和 DAVIK 才能開啓。

14 ▶ 守衛崗哨。如果警報已響起，守衛將合力攻擊隊伍，否則守衛只會限制隊伍的行動，因此隊伍必須擁有適當的通行證才能通過這些區域。

Hawkbluff: Level Two



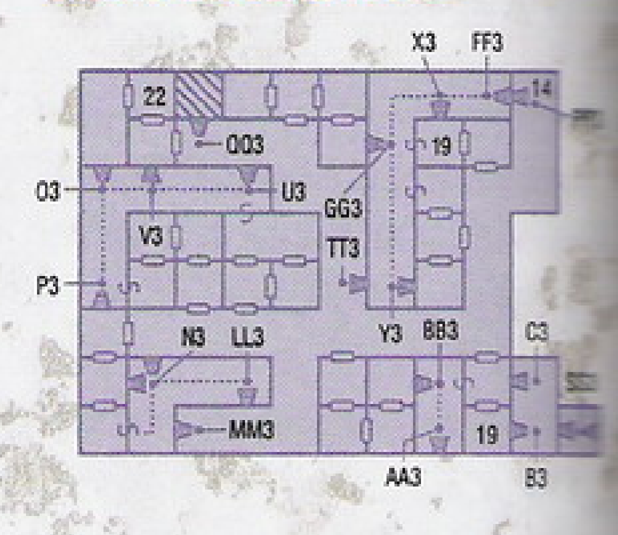
17 ▶ 戰勝軍營內的部隊可得 QUILL PASS。

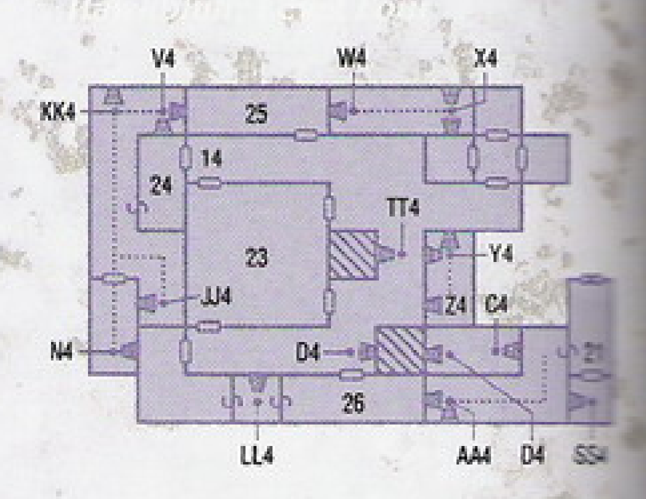
18 ▶ 在這其中一處可找到 LANTERN 和 DAVIK 的釋放文件。

20 ▶ 巧得一通行證－－SWORD PASS。

21 ▶ 除掉這名牧師可得 KEYHOLE PASS。

Hawkbluff: Level Three





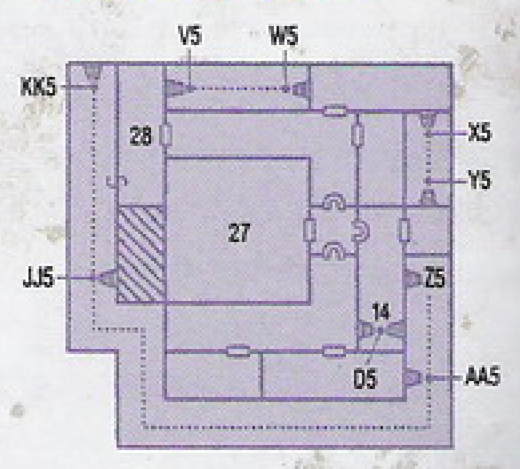
22 ▶ 在將軍房間的書桌上找到 ZIGGURAT PASS。

24 ▶ 大廳邊房。TRANDAMERE 與 THENOL 將軍們正在研討 BOOK OF AMROCAR，隊伍闖入發生激戰，慌亂中書掉落至11處的廚房，而 TRANDAMERE 趁機脫逃，臨走前下令身旁護衛殺盡堡壘中的每一個人，直到書被找回爲止。可得的寶物包括 WAND OF FIREBALLS、10 DARTS＋4，另外若隊伍繼續追蹤 TRANDAMERE 可得 BOOTS OF SPEED。

25 ▶ 簡報室內充滿著士兵及牧師，白天中最好別引發戰爭。

26 ▶ 龍怪聚集處，發動攻擊可得知龍怪意圖出賣 THENOL 人。

Hawkbluff: Top Level



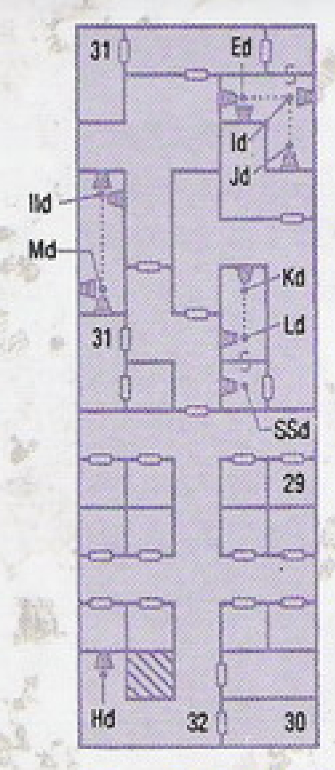
27 ▶ HITH 的主要神殿。

28 ▶ 側室祭壇，牧師作法使龍蛋孵化成龍怪。可得的寶物有 POTION OF EXTRA HEALING。

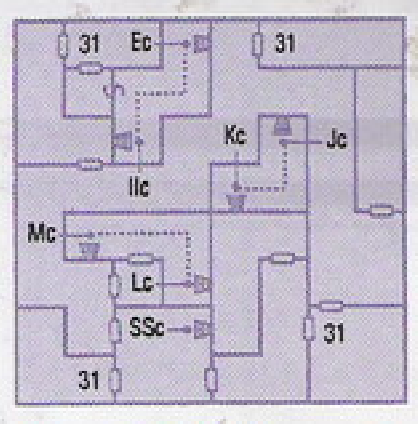
29 ▶ 關 DAVIK 的牢房，在使用 SEARCH 或 LOOK 指令可使 DAVIK 指示方向（DAVIK 的舌頭被割除）。

30 ▶ 可在房間內找到釋放 DAVIK 的鑰匙。

31 ▶ 除掉房間內的怪物後可紮營休息。



HawkBluff Dungeon



HawkBluff Catacombs

32 ▶ 獄卒在此與隊伍碰面，如果持有釋放文件，則獄卒會帶領隊伍去見 DAVIK。

☆ A-TT（c,d,1-5），連接上下層的樓梯。



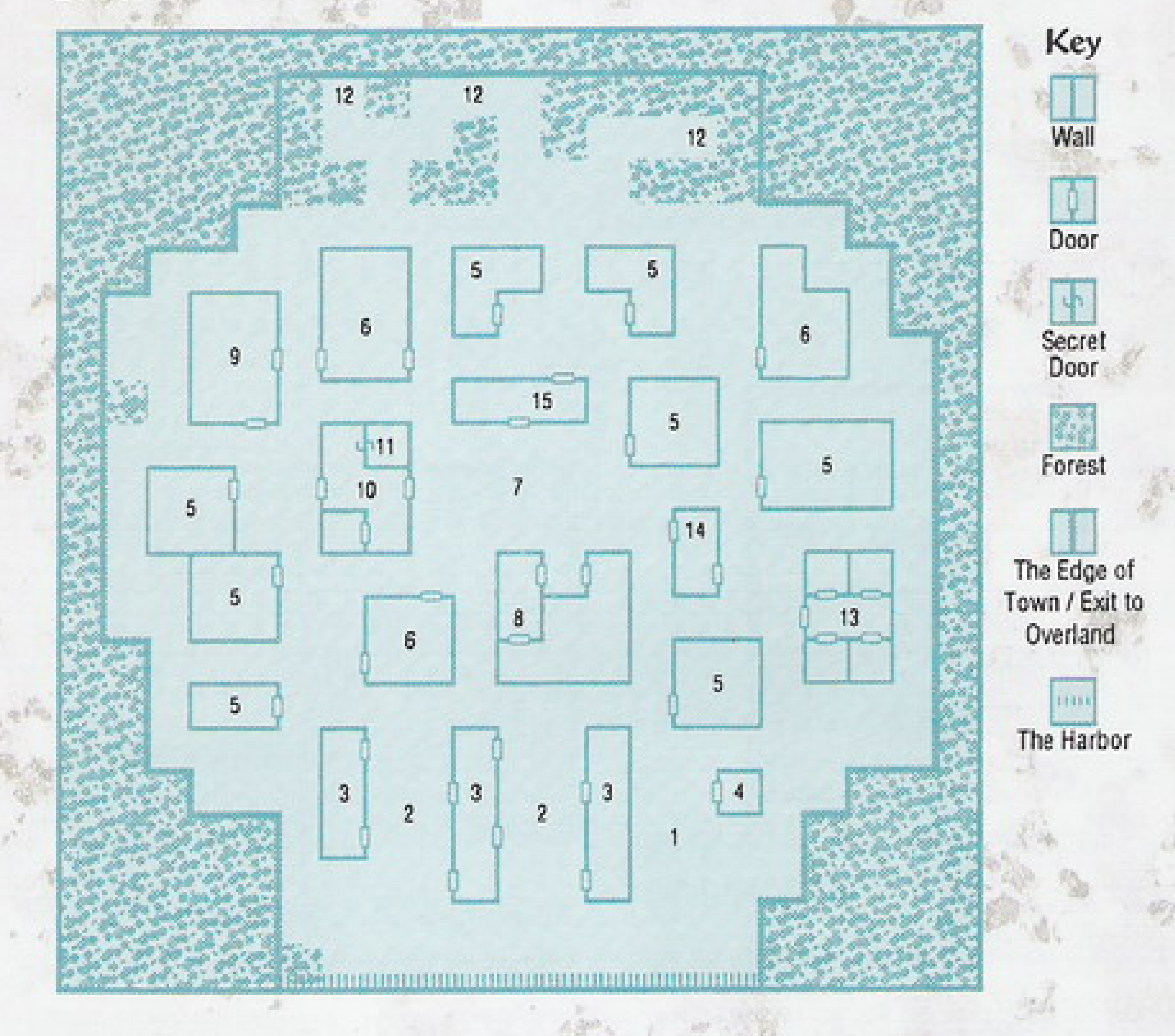
第14章 BAI'OR

鯊魚人佔領了這個原本寧靜安詳的小村莊，強迫村民為鯊魚人建造船隻。事實上鯊魚人是龍怪為圖征服 ANSALON 的尖兵，而 BAI'OR 就是此一計劃的前哨站，這些船隻是準備用來將大批軍隊運回岩漿海對岸，但生性多疑的龍怪也不放心鯊魚人，於是派遣一批惡龍就近監視行動。



隊伍可藉著在巷道內與鯊魚人爭戰而獲得許多經驗和寶物，但是光憑隊伍的人力也不足以與數量龐大的鯊魚人相抗衡，必須藉重村裡德高望重的長者 ANTHELA 召集村民與鯊魚人做一殊死戰。

隨後她又提到必須前往 ALDINANACHRU 去警告地精有關龍怪即將大舉來襲。然後隊伍到北邊的樹林內對付龍怪派來的惡龍，其間又幫助一隻突變的龍，牠會回報一則重要的線索，於是隊伍照其指示前往 BLACKWATER GLADE 尋求 OTHLORX 龍的援助。



1 ▶ 隊伍抵達之處。

2 ▶ 造船場。有許多的當地村民在此，但是似乎很怕與外人交談，其中有些人是鯊魚人。

4 ▶ 捕魚隱士 ERIC STRONG-BOND 的住所，他認為目前 BAI'OR 的麻煩都是因 OLEG HAMHAND 所引起的。

5 ▶ 村民們的家。如果是在家宅內與他們碰面，他們似乎較願意說出所知道的消息。

7 ▶ 市政廣場，不要太過招搖，除非是想練功。在拜訪過 ANTHELA 後，此處是與鯊魚人大戰的地方。

9 ▶ OLEG HAMHAND 及其家人的寓所，OLEG 認為 ERIC STRONGBOND 與鯊魚人有掛鉤。

11 ▶ ANTHELA 藏身之處，她



提及在 ALDINANACHRU 的地精和岩漿海邊的龍怪。隊伍必須前往 BLACKWATER GLADE，由 OTHLORX 龍族載隊伍飛越岩漿海至地精的城堡。如果隊伍答應剷除村莊北邊的惡龍，ANTHELA 將幫助隊伍集合村民共同對抗鯊魚人。

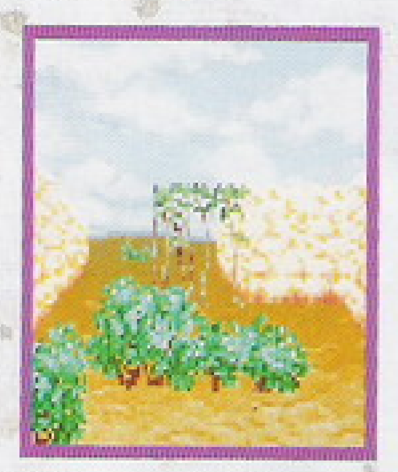
12 ▶ 惡龍出沒的地方，不過只在隊伍遇上 ANTHELA 之後才會遭遇這群惡龍。起先，惡龍並不曾將隊伍放在眼裡，第二回合惡龍逃跑了，第三回合雙方展開生死決戰。

13 ▶ 旅店，在鯊魚人被消滅後，才能平安無事地紮營休息。此外，在與惡龍決戰之前，此地也是恢復生命點數的好地方。

14 ▶ 當鯊魚人離去後，可在此買些魔法物品。

第15章 BLACKWATER GLADE

隊伍將在 HULDERFOLK 獲得的 IRON DRAGON SCALE 交還給紅 OTHLORX 龍族的首領—— TREMOR，而要進入 TREMOR 巢穴的密語就記錄在 BOOK OF AMROCAR 上，而且是以反向書寫。



在途中，會遇上一隻銀龍假扮的吟遊詩人，他會暗中觀察隊伍的行爲，最後由龍族載著隊伍飛渡岩漿海到地精的城堡，與地精會面，共同研商攻打火焰塔之大計。

1 ▶ 進出 BLACKWATER GLADE 的大門。

2 ▶ 在造訪 HAWKBLUFF 之前，此處可竊聽得知一名土匪頭子以 TRANDAMERE 之名雇用 BAKALI，參與即將侵略 BLACKWATER GLADE 的行動。

3 ▶ 一名年輕的 BAKALI 與一隻凶猛的鱷魚單打獨鬥，以完成升格爲成人的測試。如果隊伍置身事外，並且爲他作證，將會贏得其友誼並爲隊伍做嚮導，對往後的冒險助益良多。

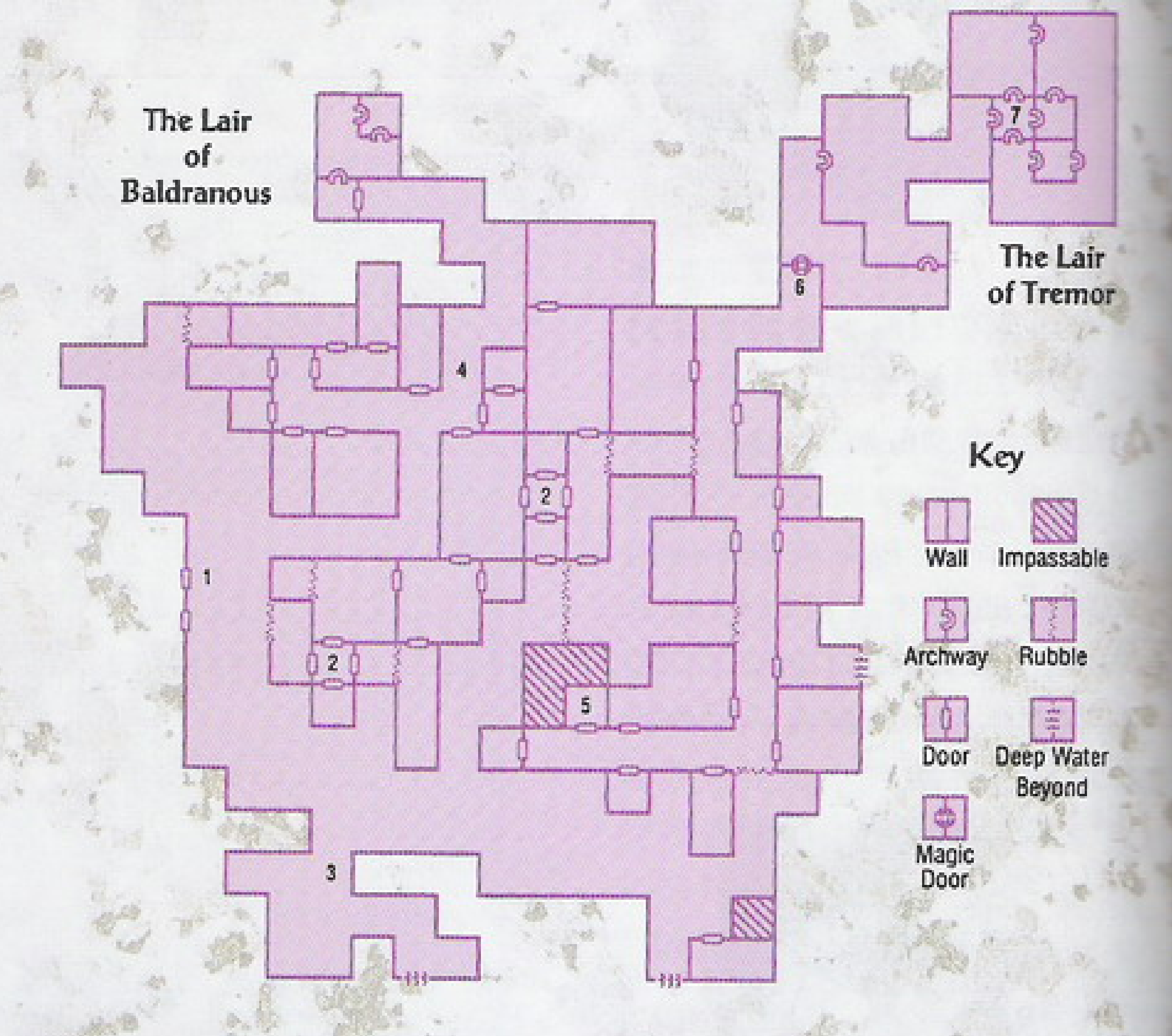
4 ▶ 接近 BALDRANOUS 的巢穴，四周的落石造成傷害。

5 ▶ 銀龍 CLEMATRA 的巢穴，她是 BALDRIC 的母親。OTHLORX 龍族鼓勵隊伍乘飛龍越過岩漿海，到 ALDINANACHRU 幫助地精。

6 ▶ TREMOR 的巢穴。貪得無厭的 TREMOR 無止境地要求隊伍更多的奉獻，如果展開攻擊，他會逃入洞穴之中，而將門開啓的密語是 HABO!LJX。

7 ▶ TREMOR 的內殿。如果隊伍願意交還他所遺落的 IRON DRAGON SCALE，則 TREMOR 回贈 MAGIC RING。多年以前

Blackwater Glade





TREMOR的祖先曾被TAKHISIS打敗，並取走身上的一片龍鱗，這些年來龍族深以爲恥，於是在龍鱗還未能取回之前，TREMOR所引導的龍族都缺乏戰鬥意志，不敢與來犯的THENOL人決戰，如今隊伍交還IRON DRAGON SCALE，將使得TREMOR再度恢復信心。

不過此時有另一段插曲，一隻年輕的龍起來反抗TREMOR，經過一場驚心動魄的較量，這隻年輕的龍終究臣服於TREMOR無可匹敵的勇氣之下。

第16章 地精城堡

隊伍騎乘飛龍來到遙遠的地精城堡，共同參與進攻龍怪總部——火焰塔的計劃，但是一抵達地精城堡，發現此地正處於混亂狀態。假扮的地精國王將地精族的兩種社會地位互相調換，GNOMOI地精原本是設計師和工程師，現在更改成爲工人；而MINOI地精，原本以其建築師和發明家的地位而自豪，如今負責城堡機械部分的修改和設計。

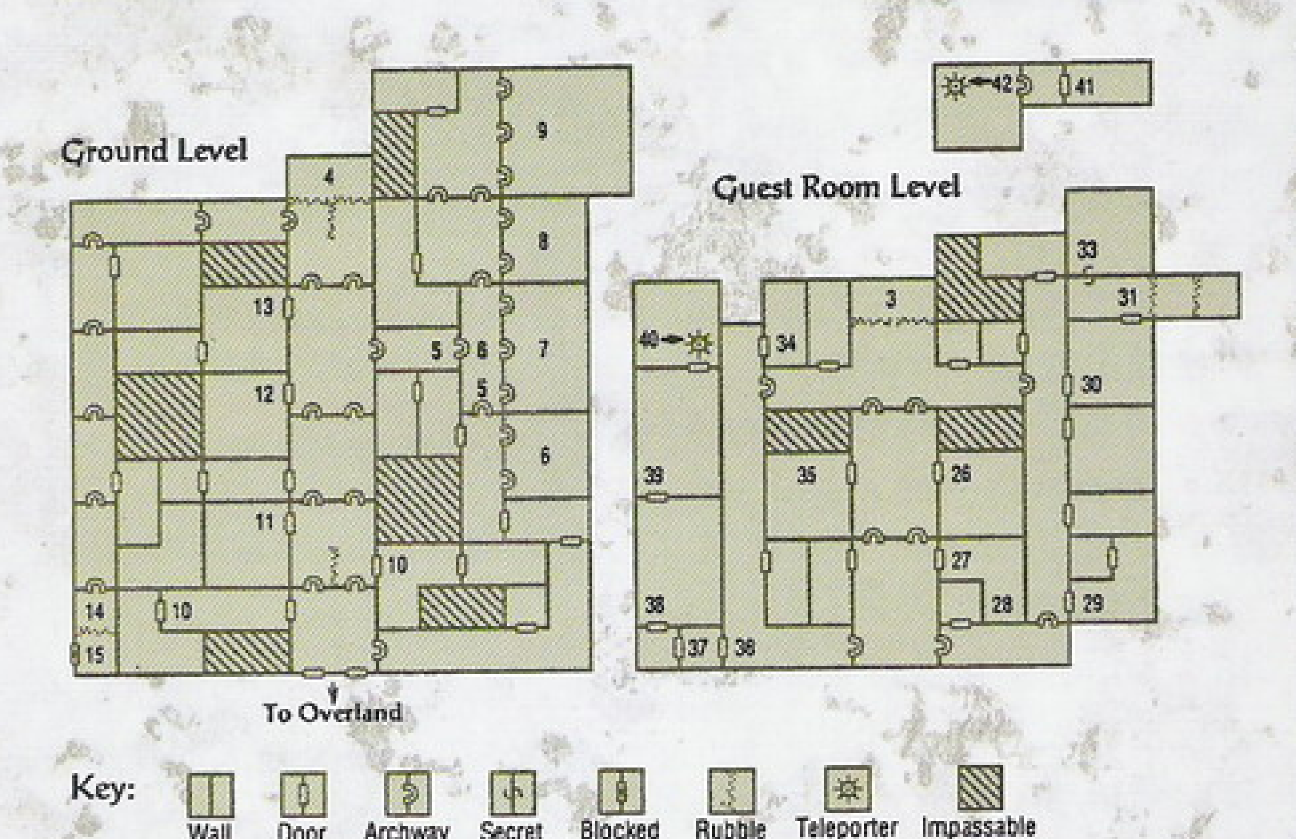


這樣的安排其實就是龍怪的滲透計劃，如此一來可使得聯軍無法利用地精先進的火戰船和風船以攻打火焰塔，並造成內部分裂。因此目前當務之急，是先救出眞正的國王。

1 ▶ 王宮會客室。TASSLEHOFF帶領隊伍與DAENOR船長相會。

2 ▶ 與地精國王會面，他並不能提供任何幫助，因爲由手上的戒指得知，這個地精國王是由龍怪所假扮。一場大戰中，假地精國王趁著混亂之際開溜了。在從火焰塔凱旋歸來之後，此處是慶功宴的場地。

Aldinanachru



3 ▶ 升降台通道。不怎麼靈光的升降系統使隊伍「直達」底層時造成傷害。

4 ▶ 氣動式升降平台，可達工廠、客房，或是王宮。

5 ▶ 如果GRUNSCHKA在隊伍之中，她會告知聞到龍怪身上的味道。

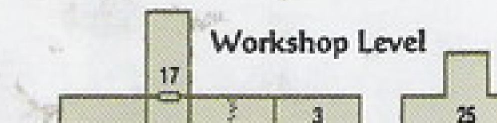
6 ▶ 地精火戰船的停放處所。

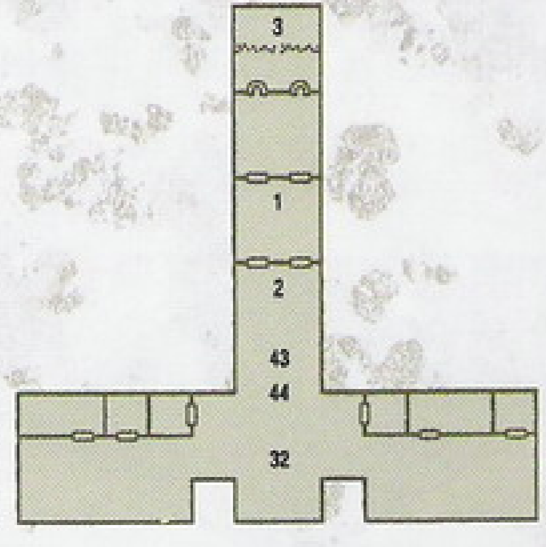
7 ▶ 遭遇假扮地精的龍怪，選擇LEAVE可避開戰鬥。

8 ▶ 最新式風船的船長PERKE-LANAMORD。

9 ▶ 最大的船場，會遇上一些

Aldinanachru (continued)







僞裝成地精的龍怪。在眞國王獲救之後，此處是往火焰塔的出發地及凱旋歸來的降落場所。

11 ▶竊聽得知龍怪正在討論如何使城堡變成一片混亂。

12 ▶可紮營休息的安全地方。

13 ▶準備對付一群 AURAK 龍怪，先祭出 DISPEL MAGIC 可得額外經驗點數。

16 ▶ MINOI 地精正賣力地修補地板上的大洞。而 GNOMOI 地精則悲觀地坐在一旁。

17 ▶ REORX 的神殿。

19 ▶一個賊兒要求交出身上所有財物，以免遭受賊仔王的攻擊。

23 ▶解救一名卡在自己發明物品內的地精。

24 ▶剛好撞見一群龍怪包圍一名地精的安全官員，他原本正準備去警告其他人員小心假扮成地精的龍怪。

25 ▶將地精手上的瓶子丟出窗外可得經驗點數。

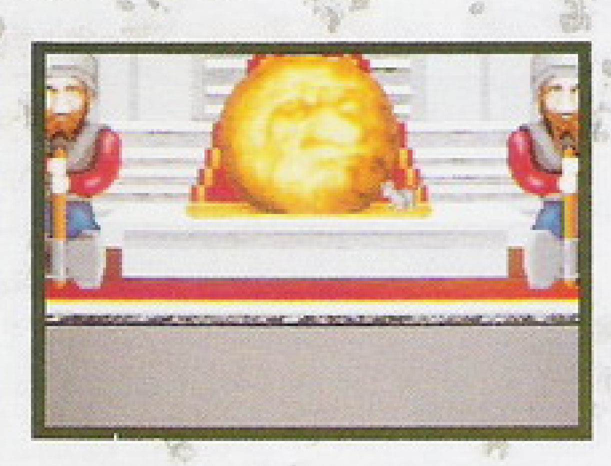
26 ▶一些假扮地精的龍怪正與牛頭人交談，隊伍適時識破詭計，牛頭人感激之餘表示願殺盡城堡內所有的龍怪以資回報。

28 ▶一位地精老婦誤以爲隊伍是來搶劫，於是用楞杖招待。

29 ▶可購買一些投射武器。

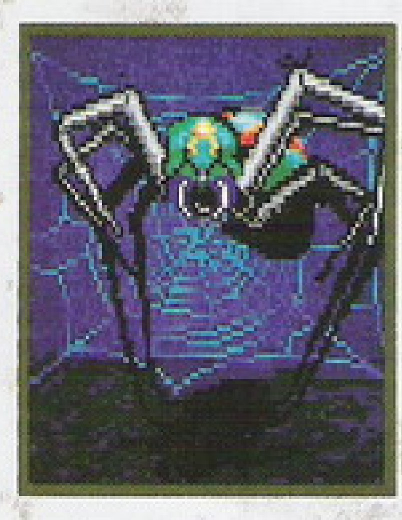
30 ▶一名小孩子要求代爲尋找失落的貓。

31 ▶一些大袋中裝有許多不同生物的木乃伊，唯一相同的地方是這些生物的血一滴不剩。若在 33 處消滅了吸血鬼，則在架子上可發現小孩子走失的貓。



32 ▶在消滅了 TAKHISIS 後，國王發表了勝利的演說詞。地精贈予隊伍最大最大的禮物——大起司蛋糕（小心有老鼠偷吃）。正當歡樂的情緒達到最高潮時，TREMOR 率領一大群邪惡的 OTHLORX 飛龍破牆而入，隊伍必須先做好戰鬥前的準備。在這場與飛龍決戰勝利之後，隊伍可自由在 TALADAS 大陸上任意活動。

33 ▶這個裝潢豪華的房間是一群吸血鬼的起居室，搜索棺材，打開棺蓋，裡面的吸血鬼會將開棺者拉入棺內，在頸上咬上一口，其他的吸血鬼則一擁而上。



34 ▶這個小矮房充滿僞裝的龍怪。

36 ▶毒針陷阱，可叫隊伍中的賊兒解除陷阱或是將門打爛。

37 ▶魔法保護的門，能抵抗撬釘和開鎖，可先用 DISPEL MAGIC 解除魔法，然後再 PICK 鎖或施用 KNOCK SPELL開啓亦可。

38 ▶龍怪正在討論牠們的滲透計劃，其中一名龍怪假扮成地精國王。

39 ▶記得先好好休息養足精神後再進入此房間，因爲一進門即遭受伏襲。戰勝之後，一名假扮國王的龍怪衝向隊伍，要丟擲水晶棒，隊伍必須閃避以免受到傷害。

40 ▶傳送至 41 處，發現眞國王被囚禁於此。



41 ▶選擇回頭看，先將衝進來的龍怪擺平，然後再面對兩個眞假國王，假國王終於露出馬腳。

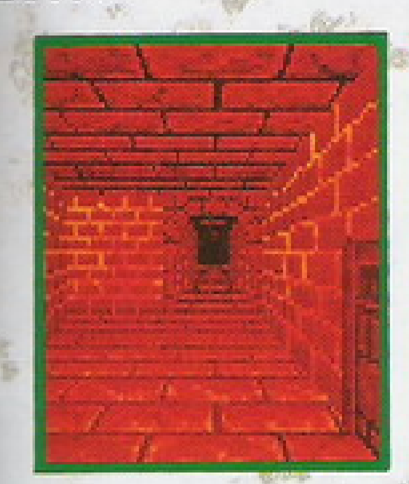
42 ▶傳送回去 40 處，地精侍衛保護國王回到王宮。

43 ▶一旦救出眞國王後，隊伍被傳送至此。國王召開戰鬥會議，BALDRIC 和 OTHLORX 龍族願提供援助，國王給予一魔法權杖和戒指，以回報營救之恩。

第17章 火焰塔

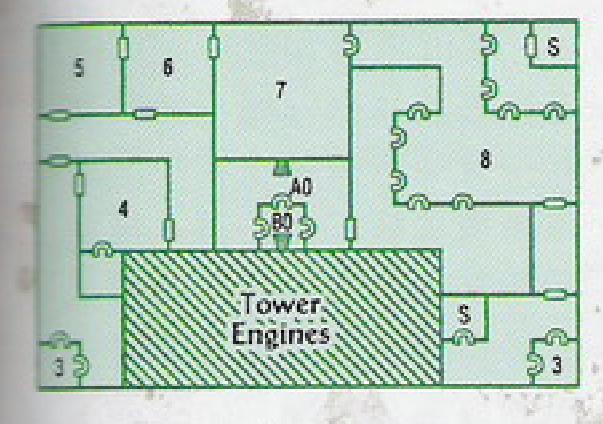
隊伍乘風船抵達火焰塔頂層，在過橋之際，遭 CRYSIA 砍斷橋之繩索，衆人跌落塔之底層，而 DAENOR 船長也不見蹤

影。藉著勇氣與智慧，隊伍再度攻上頂層，並沿路與地精並肩作戰，在其中一層的一座大廳中被魔法師導入萬丈深淵下的ABYSS。



好不容易從 ABYSS 回到火焰塔，發現地精已佔領了頂層，一隻附有 TAKHISIS 靈魂的三頭怪龍，阻止了隊伍接近魔石 GRATHANICH。在一場大戰之後，魔石還是掉入空氣通道消失無蹤。衆人完成任務之後，隊伍再度乘著由 HRUMBISH-NOG 駕駛的風船回到地精城堡。

Tower of Flame: Level 0



1 ▶ 頂層降落的地方。

2 ▶ 橋。當衆人正準備過橋，CRYSIA 一刀砍斷繩索，隊伍掉落至0層的3處。

3 ▶ 從2處掉落到達的地方。

4 ▶ 火焰塔引擎所在地。

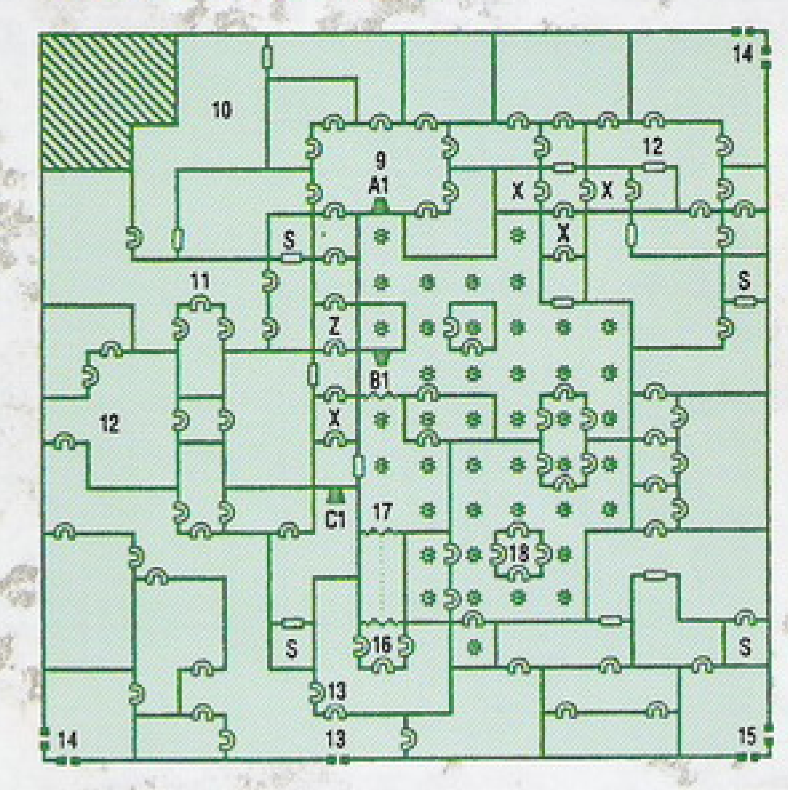
10 ▶ 在此可銷毀一大批用來囚禁 ANSALON 人民的鑄鏈。

13 ▶ 火類生物從 16 處破牆而入。

14 ▶ 隊員可用巨大的十字弓殺掉一名多眼怪。

15 ▶ 龍怪戲守的關卡，必須通過才能到達另一層。

Tower of Flame: Level 1



Key

Wall

Door

Archway

One Way Door



Stairs Up



Stairs Down



Siege Port



Secret Passage



Impassable



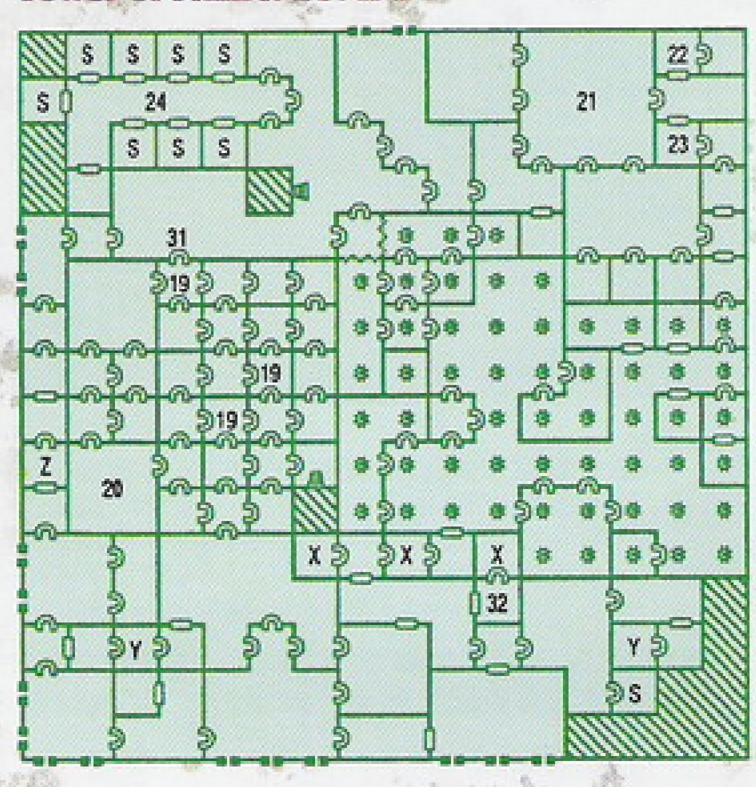


Flaming Core

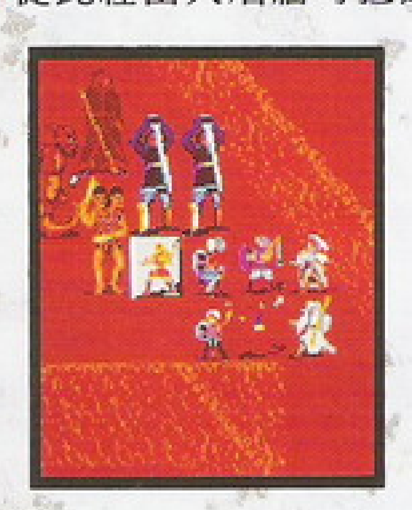


Flaming Wall Leading into/out of the Flaming Core

Tower of Flame: Level 2



16 ▶ 從此經由火焰牆可抵達17處。



17 ▶ 火類生物時常從火焰牆中突襲。

18 ▶ 升降梯可抵達第二層的32處。

20 ▶ 打敗此地的巫師造成其他怪物鳥獸散。

22 ▶ 進入通道，受傷的龍從此處入內休息。

23 ▶ 出口通道，惡龍利用此通道飛出火焰塔之外。

24 ▶ 囚牢。在最遠處的牢房內，隊伍可救出 ELEA 的母親 DAHMIA，她與隊伍研究脫逃的計劃，隊伍可抵達第三層的25處。

25 ▶ DAHMIA 的脫逃計劃可抵達此處。

26 ▶ 試驗廳。廳內充滿著接受 TAKHISIS 靈魂的代替生物。

28 ▶ 龍怪從天花板接收能量。

30 ▶ 必須逐退兩波攻擊才能進入神殿，一旦進入神殿則

RAISTLIN將導引隊伍至ABYSS。從ABYSS回來後，首先遭遇五頭惡龍，接著在火焰塔內追逐魔石。

31 ▶打敗龍怪及惡龍才能控制GRATHANICH，然而這塊石頭終究跌入深坑消失無蹤。隊伍乘風船逃離火焰塔。

32 ▶地精從第一層18處放下隊伍的地方。

☆ A0-A1，B0-B1，C1-C2，D2-D3，E3-E4互相連接的樓梯，地精打通部分的樓梯。

☆ F2～F3岩漿升降梯。

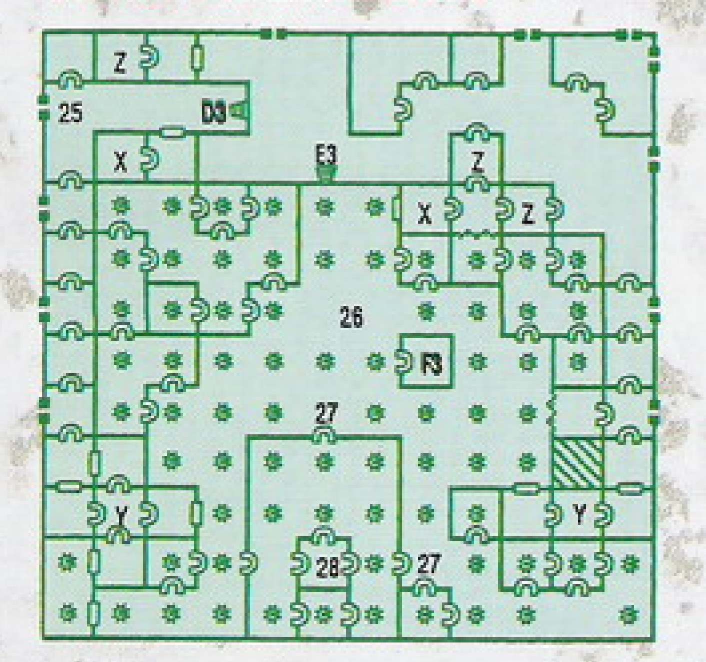
S ➡大部分時間都可安全休息之處。

X ➡層與層之間的空氣坑道。

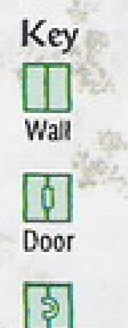
Y ➡這些坑道是塔內的主要空氣坑道，幾乎包括整座火焰塔。

Z ➡地板上的洞通至下一層。

Tower of Flame: Level 3



Key



Stairs Up

Stairs Down

Siege Port

Secret Passage

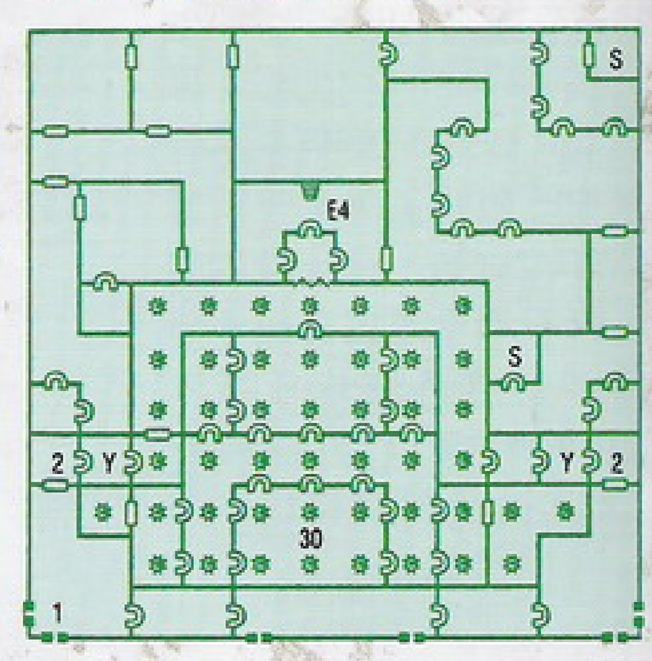
Impassable

Flaming Core

Flaming Wall Leading into/out of the Flaming Core

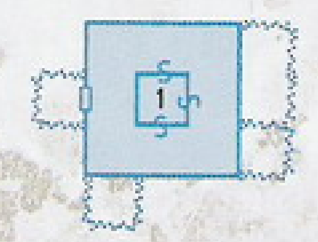


Tower of Flame: Level 4



第18章 ABYSS

The Abyss



Cage of Fools

Antechamber of Her Return

Key



Wall

Door

Archway

Secret Door

Rubble

One Way Door



隊伍來到ABYSS，一陣閒逛後終於找到一幢小建築物，其中有個人被鎖在其中，救出這名魔法師，一同潛入黑暗之后所在的廳房。藉著向鐘丟顆石頭引開黑暗之后的注意力，迅速來到傳送點前方，但是魔法師仍來不及逃出ABYSS。

1 ▶RAISTLIN MAJERE被囚於此，鎖鏈上著有魔法，一般法術並不能解除。

2 ▶黑暗之后正在等候她的替身龍蛋，以求進入TALADAS大陸。隊伍派一名敏捷性高的賊兒向鐘丟顆石頭，然後必須等到傳送點附近的雲霧消除了才趕緊跳入傳送點，回到火焰塔。

年度第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽



一、主旨：

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二、比賽方式：

爲全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立"競賽組"及"初級組"兩個組別，其用意則是鼓勵初學者(或程度較低者)之踴越投稿，參賽作品可依作者所屬之遊戲類別及組別，分別投寄參賽。

競賽組＊

設有以下四個類別，每個作品限投一個組別及類別，每個參賽作品凡參選"入圍"即可獲贈一套魔奇金霸卡。

A.智育動作類：本項涵蓋所有智育、博奕、動作、運動等休閒軟體，凡能引發玩者之智商、動作靈敏者，書屬此項。

B.戰略模擬類：本項涵蓋所有戰略、戰術、或以實物爲模擬主題等休閒軟體，凡具戰略與戰術意識之軟體，表現方式不在此限。

C.角色冒險類：本項涵蓋所有以立體動畫冒險、或動畫文字爲設主題之角色扮演休閒軟體，以強調雙向溝通爲主。

初級組＊

不分類別，凡參選"入圍"即可獲贈一套魔奇金霸卡。決選分數達標準者，取前十名，發給獎金獎盃給予鼓勵。

本項爲本屆比賽之特別獎，涵蓋能具體表現出特殊技巧及創意之所有參賽作品，另以鼓勵。

三、參賽資格：

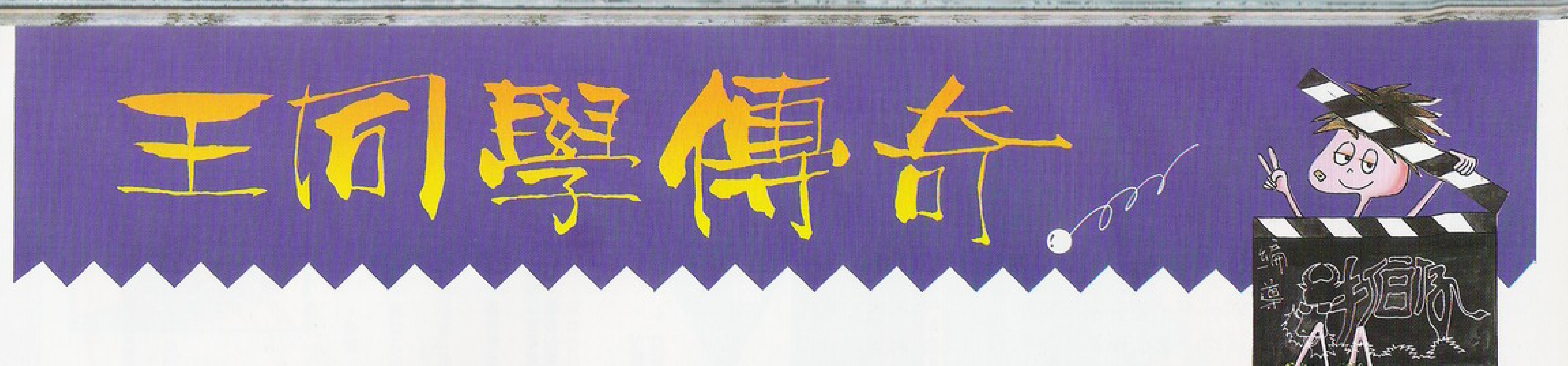
A.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎杯、獎金。
B.主辦單位對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。
C.參賽者必須全爲中華民國國民、港澳居民或旅外華僑。
D.參賽作品條件：
Ⅰ.可顯示彩色之IBM PC或100%相容機型之休閒軟體。
Ⅱ.須爲尚未發表或流傳之創作作品。
Ⅲ.參賽作品經初審入選後，未經主辦單位同意，不得擅自取消參賽。
Ⅳ.參賽作品若引發智慧財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

四、參賽辦法：

A.8月31日截止收件，以郵戳爲憑。
B.參賽者必須連同作品之執行程式、操作手册，報名組別，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

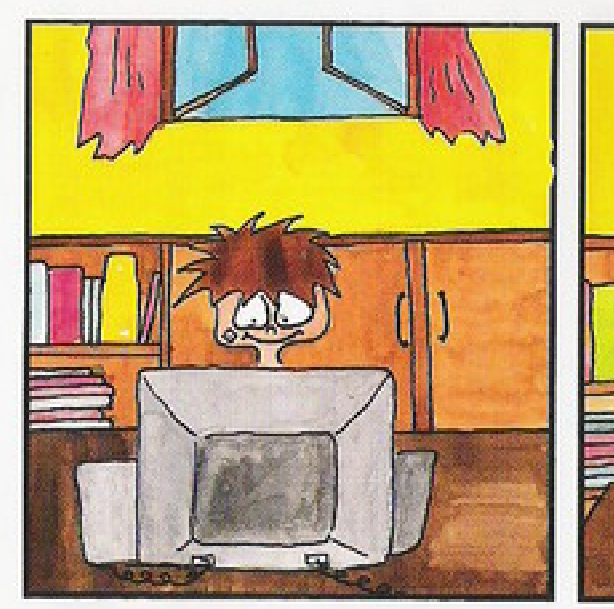
高雄郵政32-80號信箱第四屆金磁片獎評審委員會收　（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局88217號信箱）

主辦單位： 智冠科技有限公司

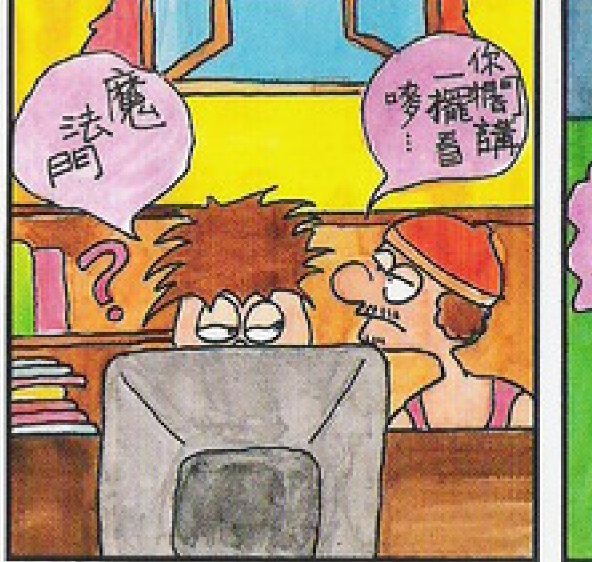


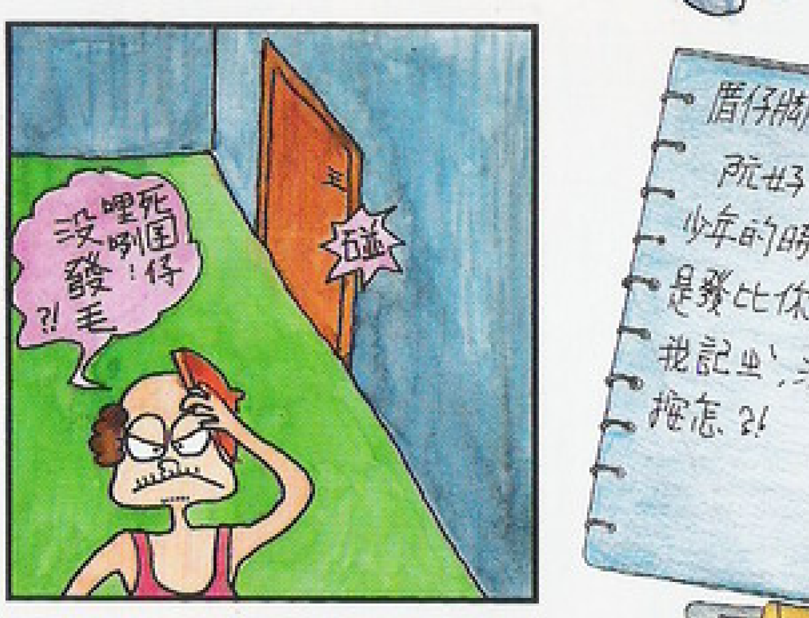
說起王同學，那真是「無人不知無人不曉」的傳奇人物，他的傳奇故事就要從他的身世背景說起……現在就讓我們一起來看看本期王同學到底出了哪些“提”事?!









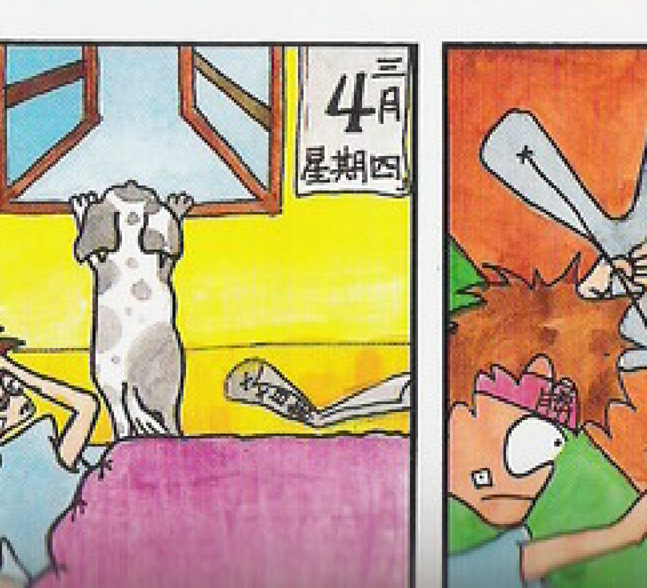


厝仔腳王：
阮好心煞予厝親少年的晾褲，阮頭毛是發比你卡多，你給我記ㄓ，沒頭毛是按怎?!
康 留







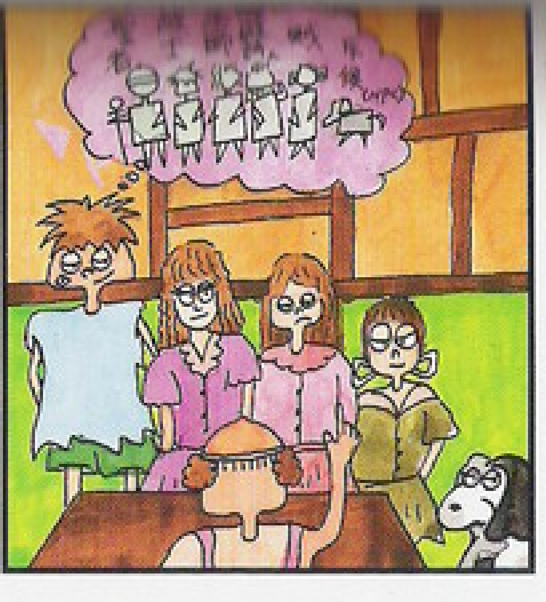


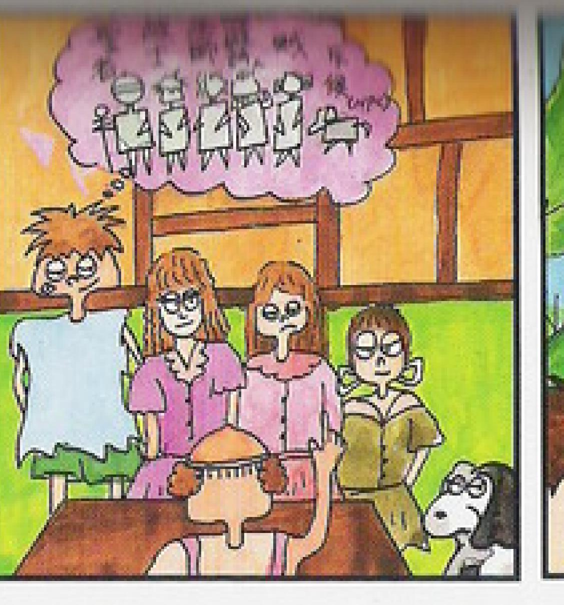
親愛的訂戶：
×@#$……
送報童 留

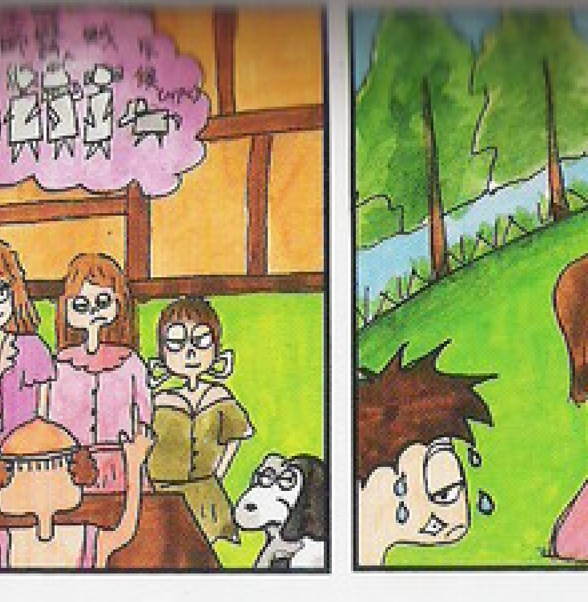




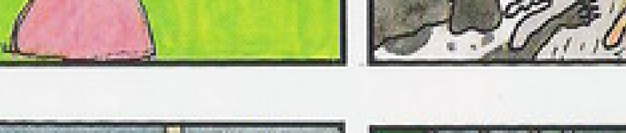








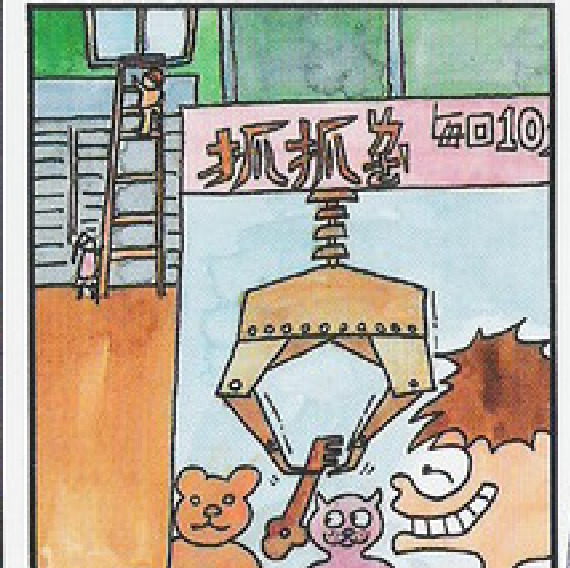


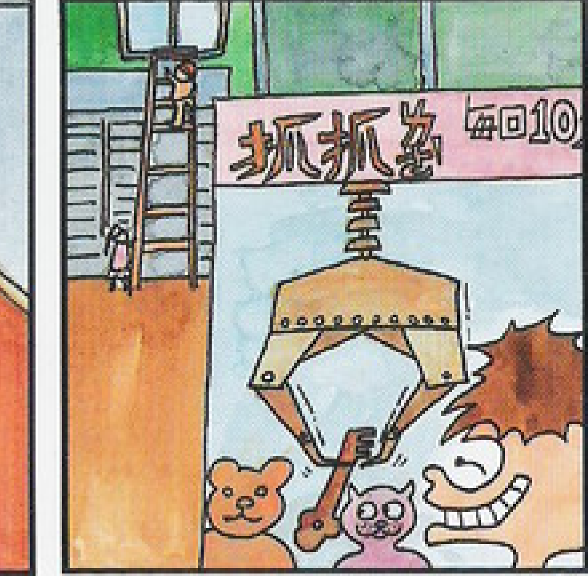


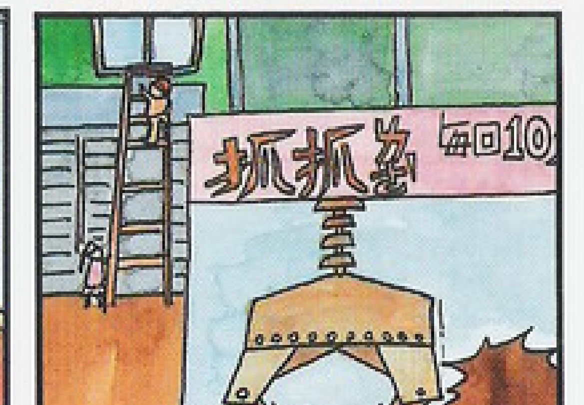


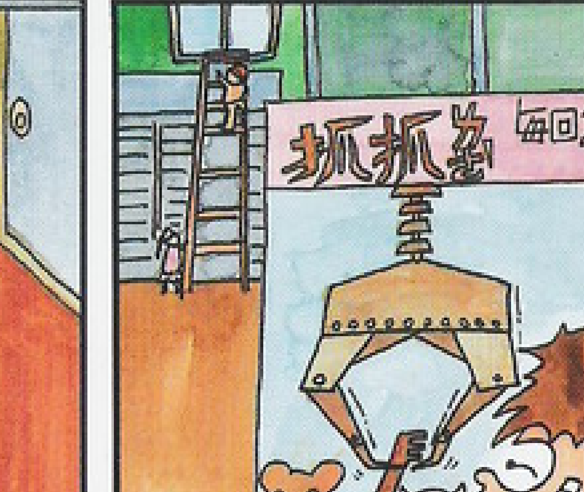


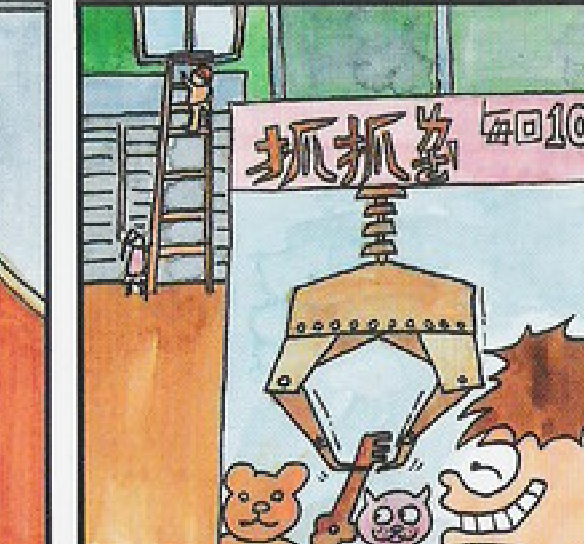














話說王同學

陰錯陽差，上個月王同學被〝勒令〞收養了一隻狗，好不容易說服了房東先生，這隻原本四處流浪的狗兒，終於找到了棲身之地，以後將負起〝忠狗護主〞的神聖使命……（有句話說什麼人養什麼狗，但願牠可別出槌……）

許多人關心房東太太的下落，離家三個月的房東太太這個月，終於……還是沒有回來，看來房東先生這個一家之主，還有的忙了，他不但要關心他三個寶貝女兒，就連房客王同學也不例外。

有關王同學的個人小檔案，編輯部還在委託徵信社加緊調查中，截至發稿未有下落……

王同學究竟是何許人也？在他的生活周遭又將發生哪些〝槌子〞事件，敬請繼續期待



魔奇金霸卡
三月份
正式推出
MUSIC SYMTHESIZER CARD
魔奇音效卡2代—魔奇金霸卡自從啼聲初試後，便一鳴驚人，其音波盪漾迴旋，使得欲覓音蹤的知音者苦苦等候，欲聽之而快，由於佳音難覓，軟体世界在經過數月的努力後，終於將此一聲韻收服，並訂於三月公開放送，特此告知四方。
HiFi 魔奇音效卡 第二代
專業版功能，平裝版價格：可與聲霸卡、魔奇音效卡100％相容，具語音輸出入，可連接麥克風，並兼具卡拉OK伴唱；獨立二組輸出，可配合立体高傳眞音響，內含數位沙龍環繞音效，具PC喇叭混音輸入端，可產生特殊音效及眞實語音，含ECHO迴音音效，及MIDI輸出入界面，支援多數軟体。
多重價值回饋，絕不加價：內附中文説明書，及多項支援軟体，並有笑話磁片、笑話錄音帶、語音操作磁片、麥克風等全部奉贈，完全不加價。另有，舊換新回饋行動，自發行日起2個月內，拿魔奇音效卡一代及保証書至經銷商處，即可折價500元。無線耳機抽獎活動，自發行日起3個月內，將抽獎卡寄回，即可參加100台無線耳機抽獎活動。
所有獵金行動即刻展開，魔奇金霸卡第一批限量發行，請自行把握，這次若沒買到，你可能又要等很久了。
SOFT WORLD
FOR PC GAMES

鬧鬧傷腦筋



偷工減料誰知道

軟體世界總部預定築一座由四面牆所構成的城堡，此四面牆均由立體字型方塊堆疊而成（字型方塊只有一字型及U字型兩種，其中一字型方塊由3個小方塊組成，而U字型方塊由5個小方塊組成，每個小方塊的長、寬、高尺寸均等），相對之城牆上之字型方塊排列具有對稱性。

赤腳族奉命築城，日夜趕工，終於不辱使命完成了這座城堡，不過據可靠消息指出，城牆內不知何故暗留4個小方塊的空間，顯示赤腳族在施工過程中偷工減料的嫌疑。

現在請發揮您的立體空間想像力，回答下列不同等級的問題

生手級問題：

本城堡共動用多少塊U字型方塊？

老手級問題：

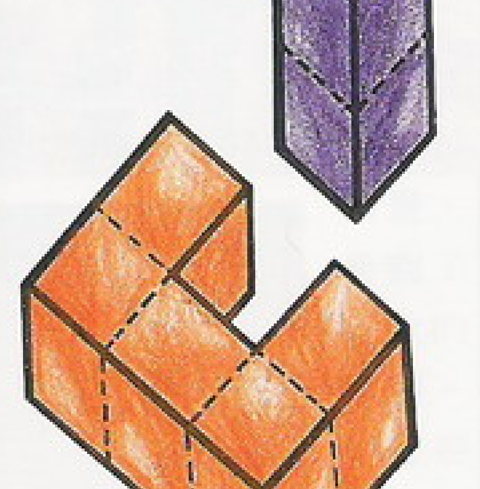
本城堡共動用多少塊一字型方塊？

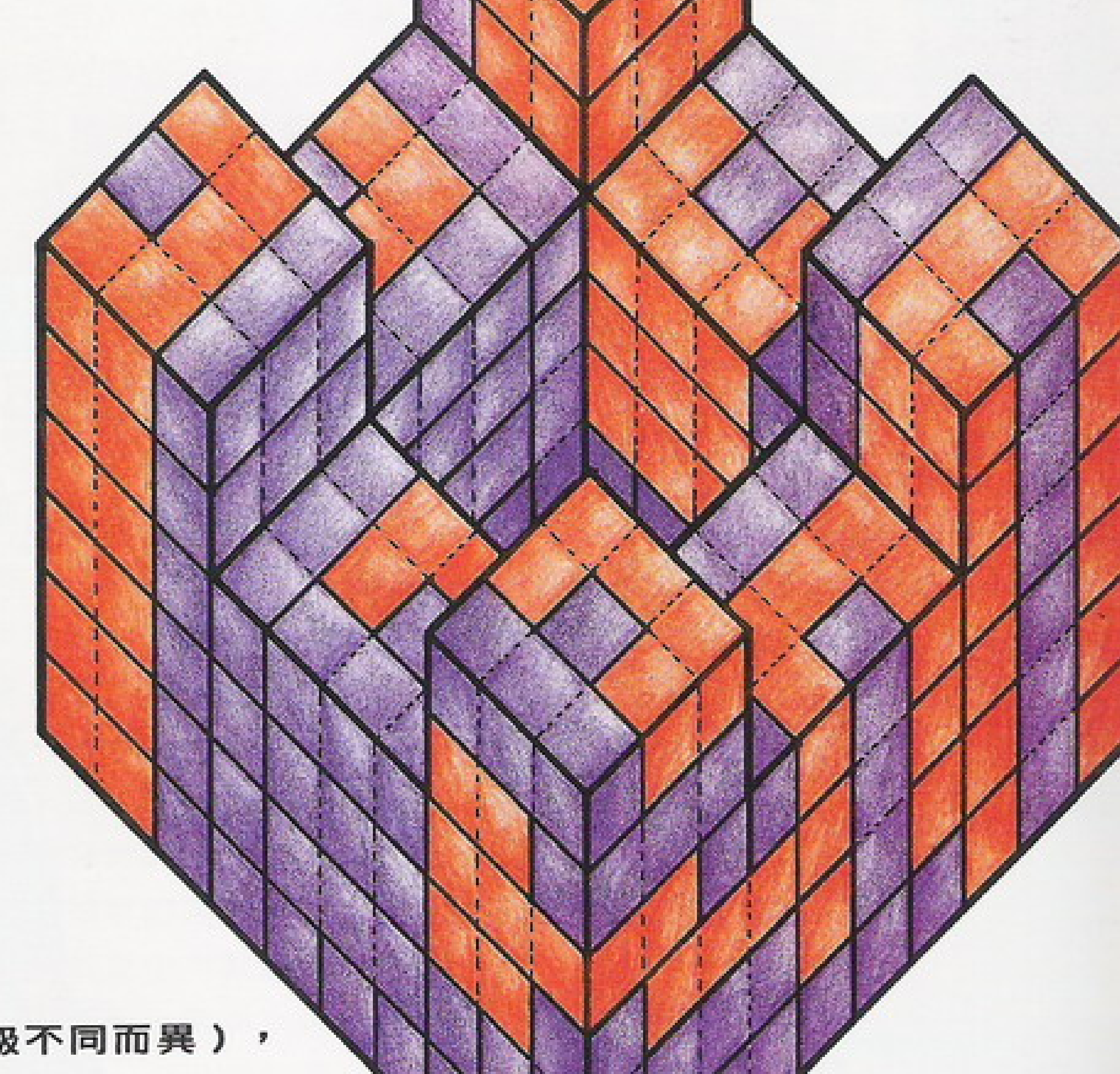
成仙級問題：

暗留的4個小方塊之位置座標分別是________ ________ ________ ________

座標書寫之格式為（x、y、z）







請任選一題作答（獎項依難度等級不同而異），
並將答案寫於明信片，寄回
高雄郵政28-34號信箱
軟體世界雜誌社
參加抽獎

在接到通知公司已簽下金庸武俠小說的電腦遊戲版權時，我們著實嚇了一大跳！在男孩子的成長過程中，武俠小說佔了一個很重要的地位，而武俠小說的領域中，又以金庸先生的小說最爲膾炙人口。一般人聊起武俠小說，沒有人不提到獨孤九劍、降龍十八掌……等令人神往的武俠招式，而情節更是引人入勝，每每讀到廢寢忘食，非要看完不可，而自從拍成港劇後，其氾濫情形更是益發嚴重，看到熟悉的角色在螢幕重現，此時對於武俠小說中的人物情節，又有了一番新的體認。

去年由徐克製作的電影『笑傲江湖』，更是一新武俠片的風格，讓人再一次的感受到金庸作品搬上銀幕的魅力。而現在，金庸武俠小說要搬上電腦螢幕了，對於我們能參與製作這款遊戲，心情只能用戰戰兢兢，如履薄冰來形容。也因此對此遊戲所投入的心力，是前所未有的龐大，十餘人組成的製作小組傾全力開發製





作，希望能將這款遊戲做到盡善盡美，讓玩家能眞正的享受到電腦遊戲的樂趣。

笑傲江湖基本上是一個角色扮演遊戲，但爲了表現出武

你不可不知的內幕消息

笑傲江湖

製作單位現身說法

俠招式的感覺與即時戰鬥的逼真度，所以我們加了動作解謎的成份，配合高品質的語音支援，讓玩家恍若置身遊戲中，我們期望做到的是玩家在別的遊戲上感覺不出的效果，從招式的研究到場景機關的配置，都希望能令玩家達到高度的娛樂效果，甚至在人物對話的安排上也力求突破。至於過場動畫與片頭設計更是竭盡心力，相信大家在去年十二月的資訊展中已看到了部份過場動畫，對於廣大的讚美與驚嘆，我們能回報的只有努力做得更好，當然，希望玩家能支持愛護。

在資訊展中，看過展示動畫的玩家可能都有個疑問：這個遊戲的玩法及遊戲型態到底如何？劇情是否與原著小說相同？磁片容量如何？等等問題，本文中將一一爲玩家解答。

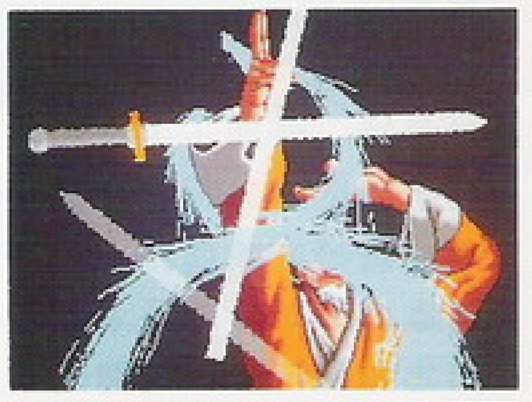
首先是動畫部份，去年資訊展時在軟體世界會場已展示了三大段動畫，得到了廣大的迴響。而在遊戲進行時，總共包括片頭片尾在內，約有八段動畫穿插在遊戲中各部份，而其中最精彩的動畫是風清揚教令狐沖獨孤九劍的那一段動畫，爲遊戲中所有動畫中最長且最精彩的一段，其所展現的電腦動畫魅力，可說是在電腦遊戲上的一種新突破，以電影分鏡式的製作方式製作，配合逼眞的數位化音效語音，將帶給玩家們一種嶄新的感受。

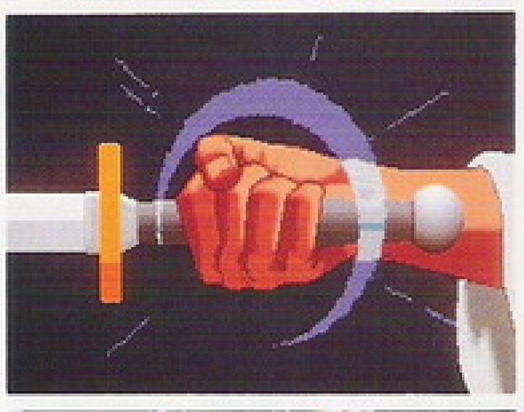


在製作動畫的過程中發生了一件小插曲，在放出三段動畫檔於資訊展展示後不久，我們得到了一個消息，有謠言指稱笑傲江湖中的動畫是由大陸方面的美工人員製作的，對於這種中傷的謠言，實在令人感到寒心！究竟這些人是想惡意中傷呢？還是對本土美工缺乏信心？

長久以來，大部份玩家皆認爲國內做不出什麼好遊戲來，批評超多於讚美，但舉凡各項事物皆有成長期，成長期的生澀不成熟是難免的，而批評也正是最好的養份，有助於成長，但像前述的謠言，則是根本上就否定本土軟體，認爲只要是好的，就不是本土製的，這些人認爲本土美工畫不出這種水準的動畫，寫不出像樣的程式。更有趣的是，這些謠言是由某資深軟體廠商所散發出的謠言，這讓我們瞭解到商場競爭的黑暗面並不單純，對於某些眼見中文軟體市場有利可圖的情況下而企圖混水摸魚的這些投機者而言，當他們的產品不能與他家產品競爭之時，就得靠一些小手段來扳回劣勢，而謠言很明顯的是個











不錯的選擇，無憑無據又有很好的效果，的確是相當高竿，但公道自在人心，我們將以努力的結果來證明，請各位拭目以待。



前面已經說過，笑傲江湖基本上是個角色扮演遊戲，但這次仍舊是一個不需煩人練功的遊戲，主角所使用的各種招式將在遊戲過程中慢慢學會，各種招式皆有其特殊的動作及效應，不會像以前的一些遊戲只是換二張圖，手搖一搖、屁股擺一擺就了事，玩家可由操作中體驗到我們精心設計的即時戰鬥系統，由於本遊戲是採用立體視角多重高度的地圖顯像模式，玩家們若有玩過SEGA上有個遊戲〝祕境魔寶〞，就是像那樣子的地面系統。所謂的多重高度，指的是同一格內會有不同的高度物體，例如主角可從樓梯下走過去，亦可由樓梯上走上去二樓，也可跳上屋頂等等。



而本遊戲的作戰系統仍舊採用即時戰鬥模式，亦即是主角在任何場景皆可戰鬥，而不同於以往的是華麗的招式與效果。以往的即時戰鬥只能算是射擊式或是碰撞式，如俠影記、伊蘇國等；另外所面臨的敵人亦是有各種攻擊招式，使玩家能體會到武俠小說中過招的快感，相信對於玩慣了文字插圖式戰鬥的玩家們，會有一番新的感受。

本遊戲的另一大特色是肢體動作系統，前述的即時戰鬥的招式只是動作中的一種，另外主角在遊戲內可作出其他如跳躍、攀跳等各種動作。本遊戲中有許多地形謎題，是考驗玩家以不同招式加動作來完成

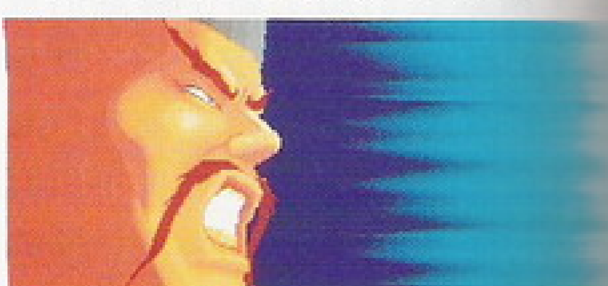


解謎動作或是跨越某些障礙。這種肢體動作系統將是電腦遊戲中的一大突破。

在所有小說搬上銀幕或遊戲的製作過程中，都會碰上一個大問題，就是劇本是否與原著相符的問題。有的人希望忠於原著，有的人希望另闢新意境，在我們製作小組討論的結果認爲，電腦遊戲基本上是一個由玩家去體驗遊戲內容而達到娛樂效果，而不是藉此了解原著，若忠於原著，則容易成爲只是用電腦來看小說而已。因此，我們決定保留原劇本人物場景及大部份的原著，另外將劇情做一番改編，希望能讓玩家體驗到小說劇情外的感受。不會有只要看過小說，就可以一路玩到底的情況發生。

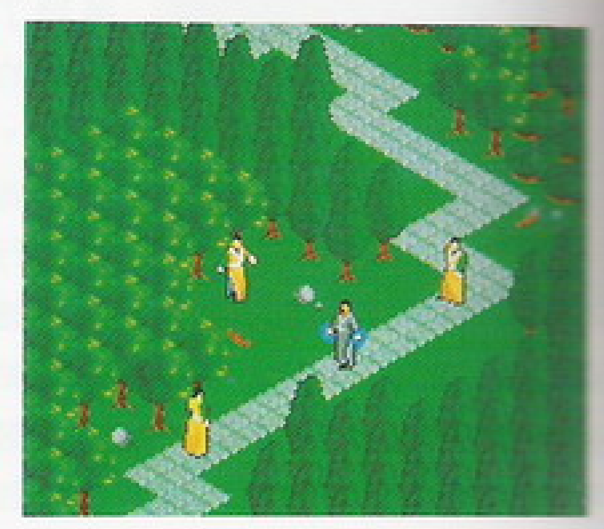
最後一個非常現實的問題，就是本遊戲所要求的配備與出售價格。由於本遊戲以複雜的動作及幾乎全螢幕的顯示爲遊戲主體，因此玩家最好有386以上的電腦，當然286也可以跑，比較慢而已，主記憶體要570K，而600K左右才有背景音樂，EMS有640K則有全場即時語音，VGA模式、單色版正在趕製中。

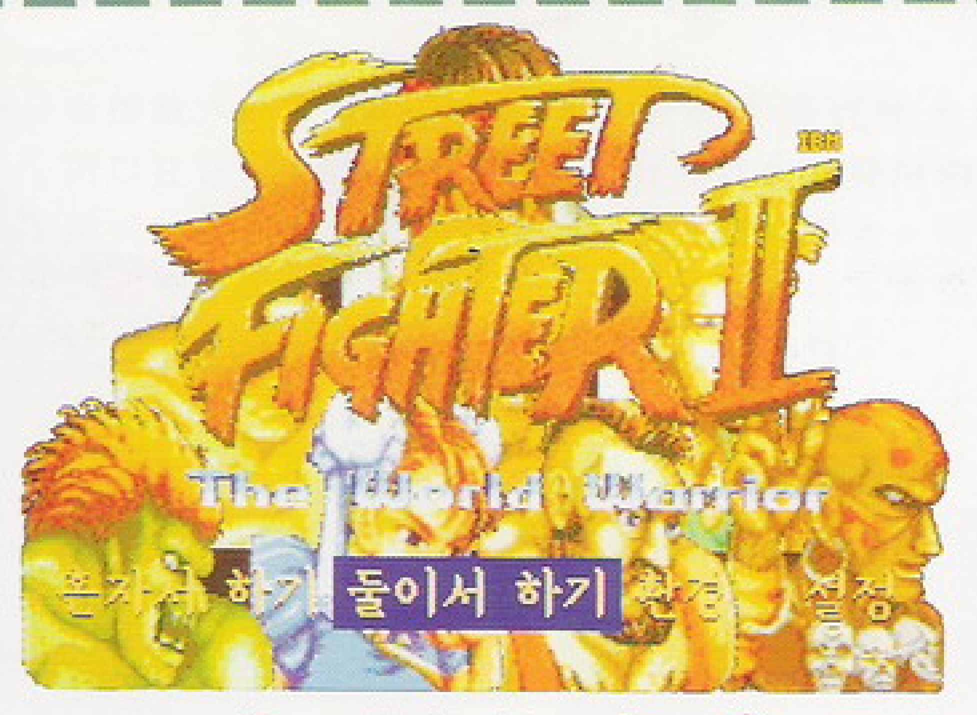
由於本遊戲提供全場語音及超大量的動畫與數十首的背景音樂，目前正努力縮減中。本遊戲的理想操作環境是386





DX-33、2M RAM、VGA、硬碟、聲霸卡（廣告：魔奇全霸卡一強力推薦！）、DOS 5.0以上。至於售價方面，各位玩家一定有花錢卻買到爛遊戲的經驗吧！一個好遊戲值不值得二個爛遊戲的價格呢？不久後，市場便會告訴我們這個答案。





快打旋風 II

作者 馬爾寇溫

提起快打旋風 II（以下簡稱快打 II），筆者想各位一定不會陌生。在前些時候風靡了全世界，也讓很多青少年，甚至國小、國中生在遊樂場流連忘返（筆者也是其中之一）。

在過年前夕，從一位朋友手中拿到這套遊戲時，一看信中說這是快打 II，心想從以前到現在，都還沒有一套像樣的格鬥遊戲，這一套一定也不怎麼樣。說是快打 II，可能只不過是美其名而已。

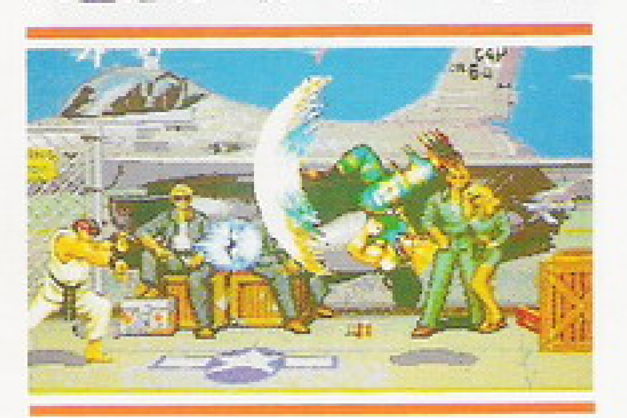
看看也好，載入遊戲一看，不禁愣住了！居然是完全移植版。完全移植版知道意思吧！就是跟大型電玩一模一樣，ㄨㄚ　ㄎㄠˋ！太狠了吧！差點沒痛哭流涕。（亂扯的！）

玩了一下之後發現，人物不管任何姿勢都跟大型電玩一模一樣，操控方式自然也是一樣了。才玩了五分鐘，筆者就決定要向這位作者致最敬意！（因爲從此以後就不用去玩大型電玩了，老是打輸小孩子，太丟臉了！不過還眞想把他拖出去「海K」一頓，但是想一想之後有失尊嚴，就饒了他了。）

這個遊戲很特別，是用韓文顯示的。據消息來源，是一位韓國人所寫的，而且他每次寫好一部分，就丟到 BBS 站上讓人家測試，到目前爲止已經是可以選擇六個人的版本了。筆者預測，等到全部完工之後，它的版本應該就是快打 II 的加強版了，也就是十二個人的版本。

這個遊戲玩起來的感覺很不錯，玩過快打 II 的人馬上就可以進行生死對決了。在速度上是可想而知的，既然改成跟大型電玩一模一樣，一定會犧







遊·戲·獵·人

牲了速度，一般來講以 386DX-40 以上的機種最適合。雖是如此，流暢度還是不賴。

遊戲在主選單有一個設定選項，可設定人物的強弱、比賽回合數、比賽時間。在未進



入遊戲之前可設定按鍵、螢幕速度（功能不詳）、音效卡。

遊戲有音樂也有語音，但由於版本還不是很完整，所以音樂、音效並不是很好，但也可以由此預測完整版將會以何種風貌呈現，反正是一定不會讓玩家失望的。

目前版本的 AI 並不強，電腦操控的人物笨笨的，隨便打就可以贏了。



整體說起來，這個遊戲的完整版一定會橫掃市面上所有的格鬥遊戲，也希望國內的玩家也有緣能見到這個遊戲，究竟好遊戲不多，您說是吧！



遊·戲·獵·人

作者／馬爾寇溫

快打至尊

全崴資訊發行

嗨！大家好，我又來了！不好意思，最近太窮了，又想要討個老婆，所以只好騙點……不是！是寫個稿賺點錢，準備以後好娶老婆。由於本人是快打迷，所以快打至尊自然又是我包下來了。

以目前市面上最好的一套格鬥遊戲來形容快打至尊並不過份。全崴這次所出的快打至尊可說是橫掃了格鬥遊戲的市場，以往的格鬥風雲及激鬥戰士都得靠邊站了。

快打至尊在未出版之前便以其漂亮的畫面、令人激賞的



高手出招，要你血濺五步！

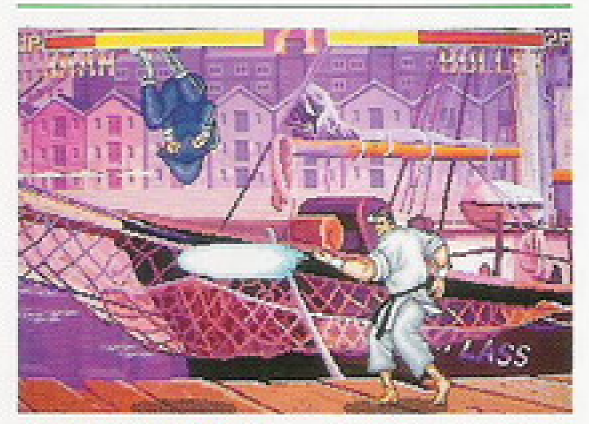
招式，擄獲了玩家的心。筆者在看到這個遊戲的廣告時，便很仔細研究了遊戲的畫面，因為本身也是快打旋風Ⅱ迷，自然對於格鬥類的遊戲會很注意。快打至尊的畫面果然也跟遊戲的水準成正比，沒讓玩家失望。雖然無法與大型電玩相比較，但以電腦遊戲的水準來講，已經算很不錯了。

人物的造型及招式雖有些是取自大型電玩的 Idea ，但卻不會顯得老舊。雖說換湯不換



挑戰各國快打高手

藥，但這湯頭卻也不壞。音效在魔奇音效卡及聲霸卡上都有數位語音，一些必殺技在施展出來時都有語音，像是「龍捲風」、「火鳳凰」，甚至還有日文的「天雷斬」，能表現出



使用某些絕招，會有語音效果

地緣的特色，都是不錯的表現。但有時人物會「失聲」，特別是在施展出必殺技而對方又剛好死亡的時候特別明顯。

說明書的人物介紹做得不錯，讓筆者這個快打迷也看得津津有味的，雖然有些招式很平常，但經這麼一介紹，倒也蠻像一回事的。遊戲中的人物各有特色，招式也不盡相同，每人各有其特別的POSE，有些



承讓！承讓！

很瀟灑，像筆者就特別欣賞嵐的翻身、跳的姿勢，很有中國風味。

這個遊戲在各方面表現得都還算不錯，但是可能為了畫面、真實度，而犧牲了速度。在386DX-25的機器上面表現的應該算剛好，比這個慢的機器可能就不太能忍受了。而遊戲對於按鍵的反應也不夠靈敏，往往有很好的時機，卻因為遊戲反應太慢而錯失良機，甚至一敗塗地，真是令人氣結！不過若能捉到按鍵訣竅的話，完成一個漂亮的攻勢也是不難。



你能想像被「蠍子尾」掃到是什麼滋味嗎？

而人物的收招也嫌慢了

些，想要抵擋敵人的攻勢都會來不及，所以往往只有挨打的份。有些招式的殺傷力之大眞是有點誇張，像子彈的連滾翻踢、鬼丸的龜忍術，都是連續



我很醜，可是我的「龜忍術」很厲害喔！

打擊四次，攻擊力也未免太大了，只要第一下被打到，其餘三下只好照單全收了，毫無招架餘地。像快打旋風Ⅱ至少都有機會可以抵擋，所以這方面的設計感覺有點不太合理。不過平常如果就能做好防禦的準備的話，還是可以達到效果。

另外比較令人詬病的是人物的轉身，以快打旋風Ⅱ來講，人物在倒地之後，起來時一定是面對敵人。而快打至尊則是倒地之前面朝那邊，起來就朝那邊。這樣子敵人只要一直待在背後一直用摔的就可以了，自己連反擊的機會都沒



摔跤高手，絕非浪得虛名！

有。像筆者有一次就是被蜘蛛女摔倒後，她就一直躲在背後使用後空摔，就這樣活活被摔死了。不過電腦的人物倒地之後起來一定是面對著敵人，感覺有點作弊的嫌疑。氣功類的招式如果太靠近敵人發出的話，有些就會直接跑到敵人後面，連邊都沾不上。而遊戲對於中招的判斷也不是很理想，甚至有些不合理。

在操控方面，還不會算很複雜，不過要施展必殺技時，不可按太快，否則會無法施展



讓你見識「八卦掌」的威力！

出來，這可能跟遊戲的速度有關。但是格鬥遊戲最重要的就是速度，出招速度無法快的話，跟電腦對打就很不公平了，而且要施展必殺技最多需按到四個鍵。

所以此時筆者就有一個疑問：施展必殺技眞的需要按這麼多按鍵嗎？又不是用搖桿，而且這個遊戲用鍵盤是最好的操控方式，搖桿不太好用。既然不是大型電玩，用的又是鍵盤，是不是要考慮讓操作方式簡化？如果反應比較慢或是手指會打結的玩家不就與這類的



「旋風拳」可讓對手猝不及防

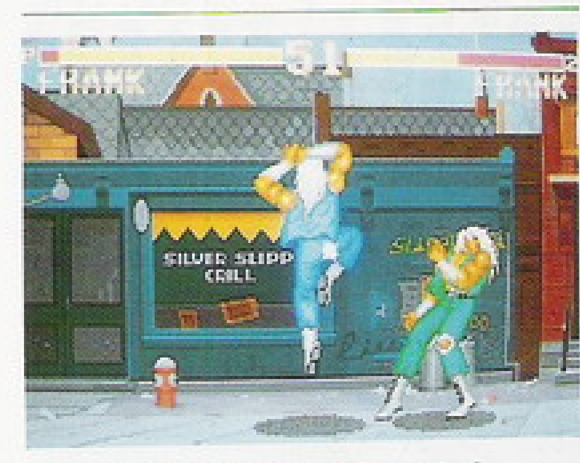
遊戲無緣了？在辛辛苦苦施展出必殺技後可能會有點成就感，但不也太累了點嗎？但是簡化之後是不是會減少掉一些樂



借力使力，是「空翔摔」的訣竅所在

趣呢？筆者想應該是見仁見智了。

總括來講，這個遊戲算是水準之上，只要靈敏度再更高



以彼之道，還施彼身

一些，一些比較不合理的地方再修正一下的話，應該就跟大型電玩相去不遠了。只是從最近新出的遊戲來看，速度似乎也已經變成遊戲要求的標準配備之一了，像筆者最近玩了一些需高速度的遊戲，也在想要

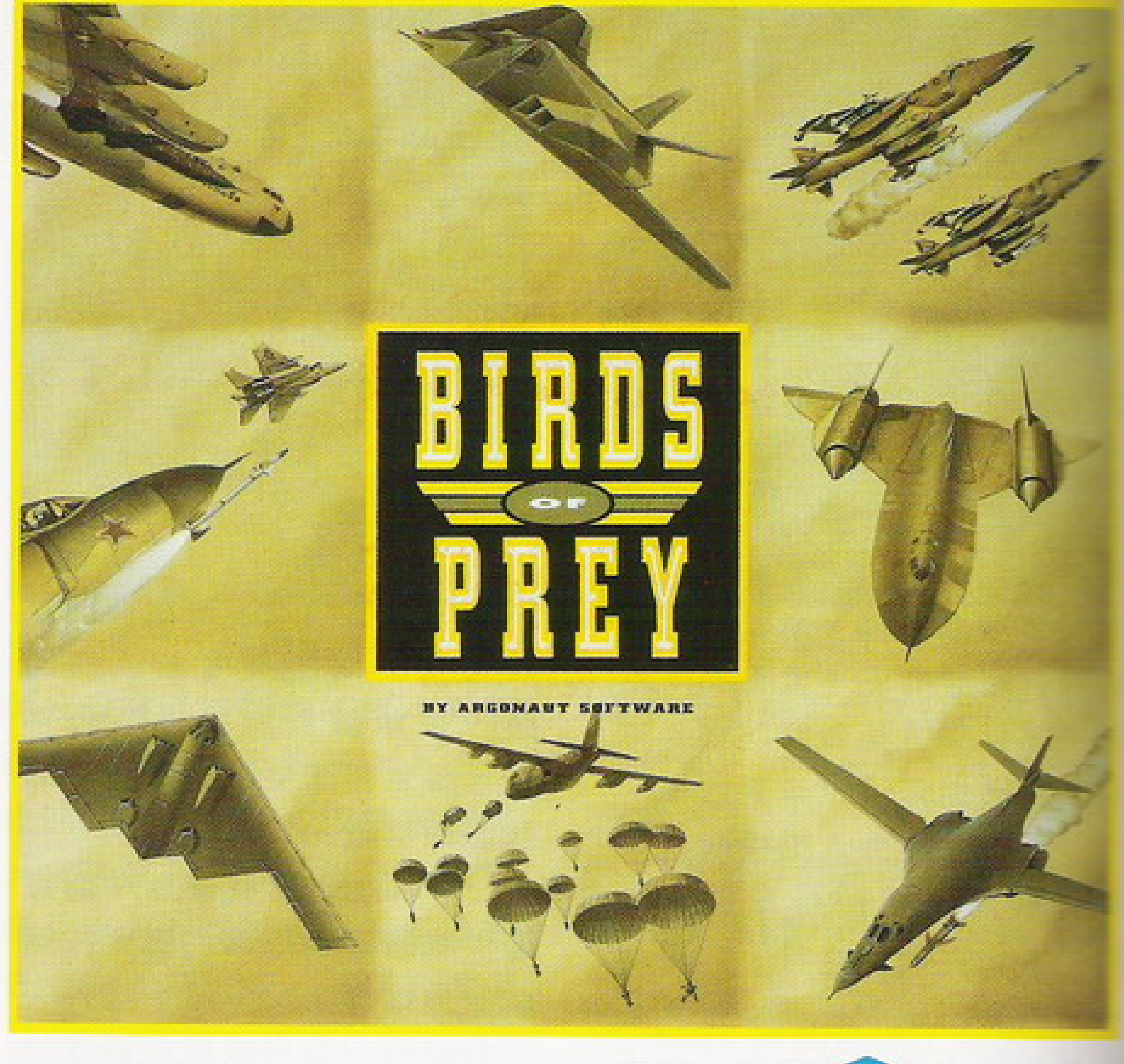


別得意，俺的看家本領還沒使出來呢！

升級爲486。也實在感歎現在玩遊戲可是越來越辛苦了，不過享受是要花錢的，這也蠻現實的。好了，玩快打至尊時，可別把鍵盤敲壞了，一個鍵盤要八百多塊錢，小心點用！

傲·空·神·鷹

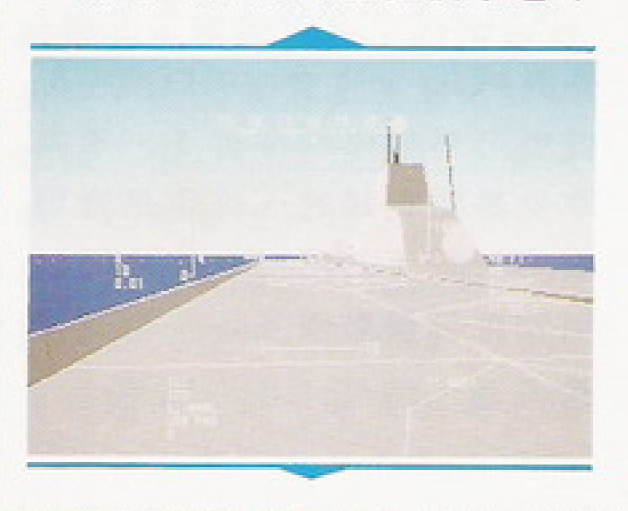
作者 夢工人



談到飛行模擬遊戲，老一輩的玩家第一個一定想起模擬飛行二代（Flight Simulation Ⅱ）這個老字號的遊戲，筆者算是老玩家了，當然不會錯過這麼一個遊戲。說起來模擬飛行二代可是我的Apple Ⅱ從以錄音機輸入進化到使用磁碟機之後的第一個收藏品，當然也是我接觸到的第一個飛行遊戲，從那一天起我就愛上了飛行。

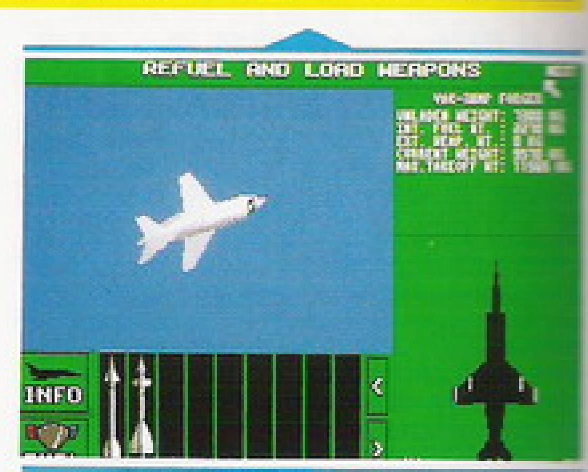


你知道嗎？當時它所模擬的還是老式的單螺旋槳飛機（機型我忘了）哩！你除了能練習飛行之外，還能拜訪第二次世界大戰的歐洲空中戰場，跟希特勒手下的德軍飛行員打上一仗，到現在我看到電影或電視影片中的德軍飛機（機翼上有十字記號那種）都還會冒冷汗呢（因為我在他們手底下吃過太多虧）！

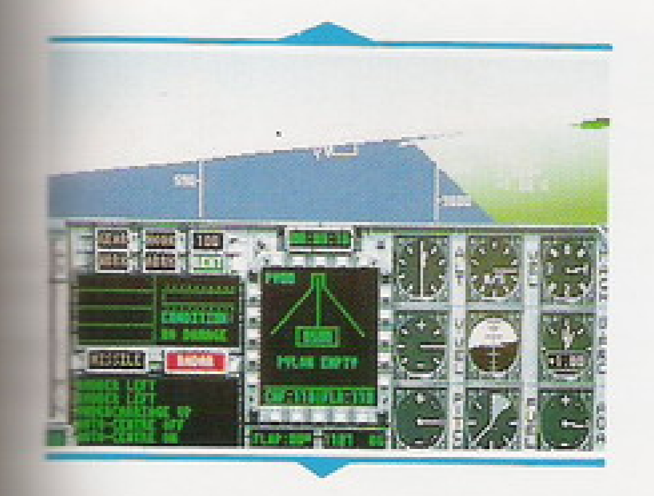


十年後的今天，飛行模擬遊戲可說比比皆是，各式各樣的飛行器滿螢幕亂飛，從雙翼的老爺螺旋槳飛機（納粹飛行秘史）到太空梭（新模擬飛行），從武裝直昇機（無敵飛狼2000）到噴射戰鬥機（鷹式戰鬥機F-15 Ⅱ），只要你聽過的美製戰鬥機，幾乎是應有盡有，比黑市軍火販子的Menu還要齊全，甚至開發中的，連工程師自己都不知道詳細規格的飛機也早就被搬上電腦螢幕了（Comanche：Maximum Overkill 中的AH-66）。

說了半天，你到底玩過飛行遊戲沒有？如果你還沒有玩過飛行遊戲的話，那麼今天我所要介紹的主角就值得你一試，如果你是飛行高手的話，那麼最好不要太相信自己的技術，保證你還沒離開地面就得向友機說再見，先走一步了。為什麼？請看下文。

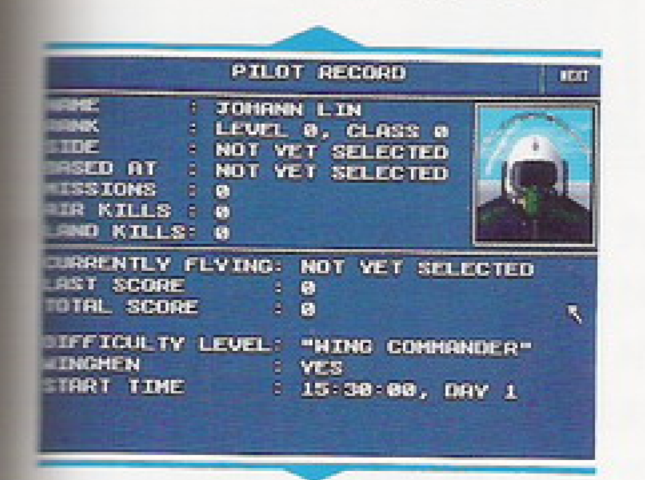


今天我們所要介紹的主角——傲空神鷹是英國「淘金者」獨立軟體製作公司（成立於1982年，專門製作立體模擬遊戲）耗時四年的力作，由美國EA公司代理發行。



也許你會想：花了四年的時間去開發，那內容一定相當龐大囉！這樣想只對了一半，整個遊戲的大小不過才四百餘K，連兩張360K磁片都塡不滿，眞正龐大的是遊戲的手册，原文的使用手册加飛行指導手册總共厚達二百餘頁，看得夢工人都快入夢了。

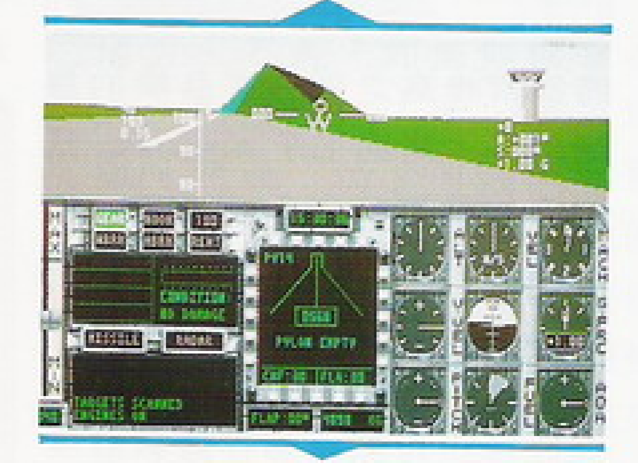
使用手册中有大約三分之一的篇幅是用來解說遊戲中所出現的各式飛機與武器的，如果你是一位軍事迷的話，那這套遊戲你千萬不可錯過，它絕對值得你收藏。因爲它的手册幾乎可以跟詹氏軍事噴射機大百科相比擬，手册的內容涵括了東西陣營所有的現役機種，從虎式F-5E到隱形轟炸機B-2，從Mig-21到Su-27應有盡有，還有正在開發中的試驗機型，如X-15A、Mig-29、Su-27B等等，光看這本手册就値回票價了；最重要的是，不只看得到，還飛得到，夠厲害吧！



先來看看遊戲有些什麼內容。自從蘇聯共黨政權解體之後，好萊塢電影工業大受影響，因爲假想敵已經自己瓦解了，娛樂軟體界當然也受到不少影響。所以傲空神鷹的背景便被設定在一個虛擬的戰場上，分成藍軍NATO與紅軍Soviet兩個敵對陣營。當然，跟一般的飛行模擬遊戲一樣，傲空神鷹也是沒有什麼遊戲劇情的（銀河飛將不算飛行模擬），每一個飛行員打的都是自己的戰爭，跟別人毫不相干。



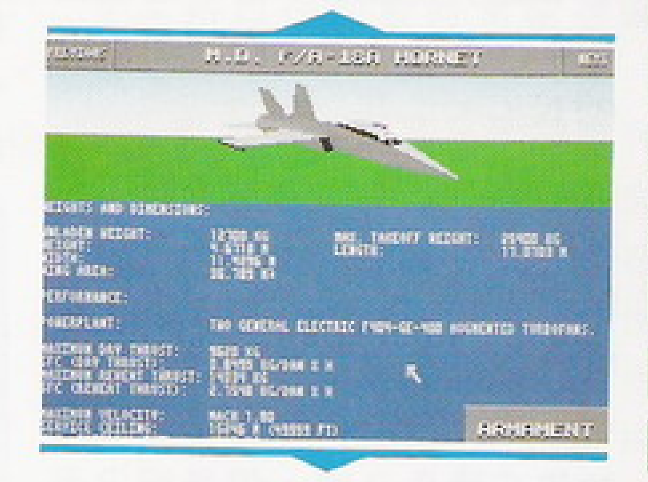
遊戲中總共有十二種任務可供你選擇，在這十二種任務中，你可以任選適合的機型來執行任務，不過最好先有個心理準備，不管你開的是米格還是鷹式，儀表板都是一樣的，當然也看不到精緻的駕駛艙內部；筆者逐一試飛的結論是——感覺都一樣。



再來看看遊戲的操作性，跟一般飛行遊戲比起來，好像稍微複雜了一點點。我有個壞習慣，拿到新遊戲總是把手册丟一邊，先玩玩看再說，結果就像前面說的，還沒昇空就升天了。

一般的飛行遊戲都把上下左右鍵設定爲壓低機首、拉高機首、左彎、右彎，傲空神鷹中則把它們設定爲轉頭，必須按住Alt鍵才能壓低、拉高、左右彎，好處是可以看清所處的環境，壞處是常常忘了看前方，而且玩慣別的遊戲，常常會反射性的按上下左右鍵，結果當然你的陣營又損失了一架飛機和一位「優秀」飛行員，所以本遊戲特別適合新手。





至於遊戲畫面和音效方面的表現還算可以，從遊戲只有四百多K便知道，絕對沒有大量的靜態畫面，不過256色漸層的天空和地面還算不錯；音效方面有引擎燃燒聲、機槍發射聲、爆炸聲，不多也不少。



總而言之，傲空神鷹算是一個小品飛行遊戲，若你對它沒有很大期望的話，那它就可以滿足你了；此外超過四十種的飛機，把它當做飛機圖鑑也不錯。



遊·戲·獵·人

軟體世界發行



國王密使VI-希望之旅

作者 吳昱甫

嗨！大家好，我是 Alexander。什麼？不記得了？就是國王密使第三代的主角啦！現在我已經長大成人了。相信大家對我父親及我妹妹的英勇事蹟也知道不少吧！什麼？記不太清楚？還不趕快回去重玩國王密使第四代和第五代！

哎…說來我是家中最不爭氣的人，自從上回從莫達克巫師手中歷劫歸來之後，我就無時無刻不在想那我在巫師城堡中所遇到的公主 Cassima。聽說她住在綠島之國，但是卻沒有人知道綠島之國在什麼地方，我每天朝思暮想，不知不覺中就過了一個多月…。

一天，正當我在幻想 Cassima 的倩影時，突然，魔鏡發出一片光芒，我走近魔鏡，魔鏡現出 Cassima 的影像。「Oh！Alexander，我感到好寂寞，我不知道該怎麼辦，眞希望你就在我身邊…」聽到 Cassima 這麼說，我的心都碎了。藉由魔鏡中所出現的星座，我得知綠島之國大概的方向，便毅然地決定出海尋找我心愛的公主 Cassima。

歷經了三個多月的航行，終於發現了一座島嶼。可是就在靠岸的時候，天空突然變暗，狂風暴雨迎面而來，船因此觸礁沈没了。等到我恢復知覺，已經在一處不知名的小島上了。故事，就從這裡開始。

在國王密使第六代中，你



將探索綠島之國五座島嶼的每個角落，幫助王子 Alexander 找到他心愛的公主 Cassima。

本遊戲承襲了國王密使第五代的圖形界面與操作模式，只要運用滑鼠，就可以輕鬆自如地操作遊戲（儲存遊戲進度時除外）。

像這種以系列方式出品的 Game，都會遇到一個問題，那就是玩的人極有可能變少，而不會變多。因爲没玩過前面幾代的玩家會認爲：都出那麼多代了，從中間玩下去覺得没什麼意思。爲了提高玩家的興緻，SIERRA 公司在此遊戲中加上了兩項功能：一是對第一代



到第五代做一簡單但完整的介紹；並提供一種教學模式，讓初次玩這種類型遊戲的玩家能輕鬆地進入狀況。

和前幾代的國王密使一樣，第六代中也有一個「壞人」，這次的壞人爲大臣



Alazred。他殺害了 Cassima 的雙親，並想奪取綠島之國的王位。至於 Alhazred 的其它罪行，就有待讀者們一一去揭發了。

SIERRA 的遊戲最著名的就

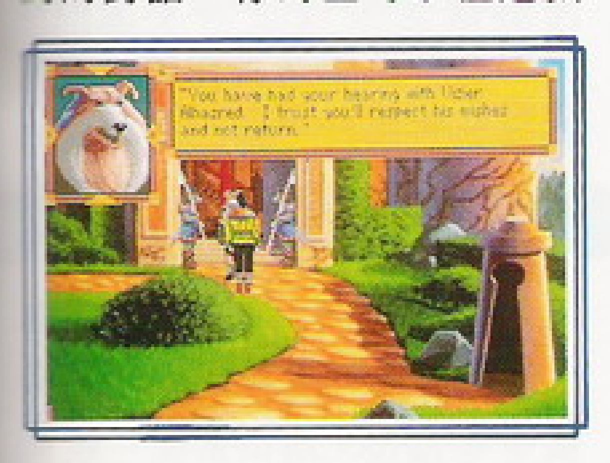
是它的場景和音效，這次遊戲中的主角和人物在螢幕顯示上都比以前加大許多，而前情摘



要動畫之精彩，眞不是筆墨所能形容的。至於音效方面，在小弟我的音效卡 Pro Audio Spectrum 16 中，音樂還是雙聲道的，簡直是帥呆了！

國王密使第六代最大的特點就是你不必找齊每一樣物品，不必依照設計者設定的順序，就可以完成這個遊戲。大致來說，只要解決 60% 的謎題就可以看到結局，而且至少有兩種不同的完美結局。不過如果你想看到「完美大結局」的話，就要多費點心力去發掘更多的謎題了。不過這絕對是值得的！！

本遊戲另一個特點爲：只要一開始時稍加注意一下人物間的對話，你馬上可以在遊戲



中半數以上的場景中探索。對於這數十幅場景可能會使初玩此遊戲的人感到不知所措，給你一個良心的建議：多注意對話的內容，善用你身上所有的物品，你必能化險爲夷。英漢字典也是玩本遊戲時不可或缺的裝備之一喔！

要看到「完美大結局」，法術是相當重要的一環，因此，尋找施法的材料就相當具有挑戰性，這次的魔法可不像第五代那樣看看書就會了，也不像第三代那樣明確地指出需要何種物品。例如：「鹹的水，但不是海水」、「落下的水，但不是雨水」等等，就有待你去傷腦筋了，哈！！

俗話說：「江湖風波惡。」在這個遊戲中，並不是每個人都是善良的，有些人甚至想置你於死地。如果你一時頭腦「鏽斗」而踏出錯誤的一步，就只好到地獄去見死神了。至於到底是你被那個“人”殺死、還是你殺死“他”，亦或是使“他”改過遷善，就看你玩 Game 的功力了。

提到地獄，通常只有在你



不愼死去時才會來到那“鬼”地方。不過，如果你機智過人，你就可以「活」著下地獄，然後「活」著回來。要「活著」到地獄去不會很困難，可是要如何「活著」著回來，就非常非常困難。根據傳說，你可以藉由向死神挑戰來救回自己或別人的生命。但是，該如何向死神挑戰的方法卻早已失傳。因此，沒有萬全



準備，千萬不要下地獄，至於能不能活著回來，就看各位讀



者的造化了。

和國王密使前幾代的遊戲一樣，此遊戲中也有一個迷宮，但是格局不會很大，只要畫畫方格紙即可。不過 SIERRA 公司也眞會整人，對於不知道正確道路的你，你至少會死六次，那時我眞想把電腦給砸了。所以切記要時常儲存進度。

附帶一提的是，本遊戲有一首主題曲，叫做「塔中的女孩（Girl in the Tower）」，在國外是另外訂購。不知軟體世界會不會將這首歌附在遊戲中。（太好聽了！不聽你會後悔！）

CD-ROM 的玩家有福了，國王密使第六代光碟版將在 93 年春季推出，屆時所有的對話都聽得到，有如身歷其境，當然也包括這首主題曲。

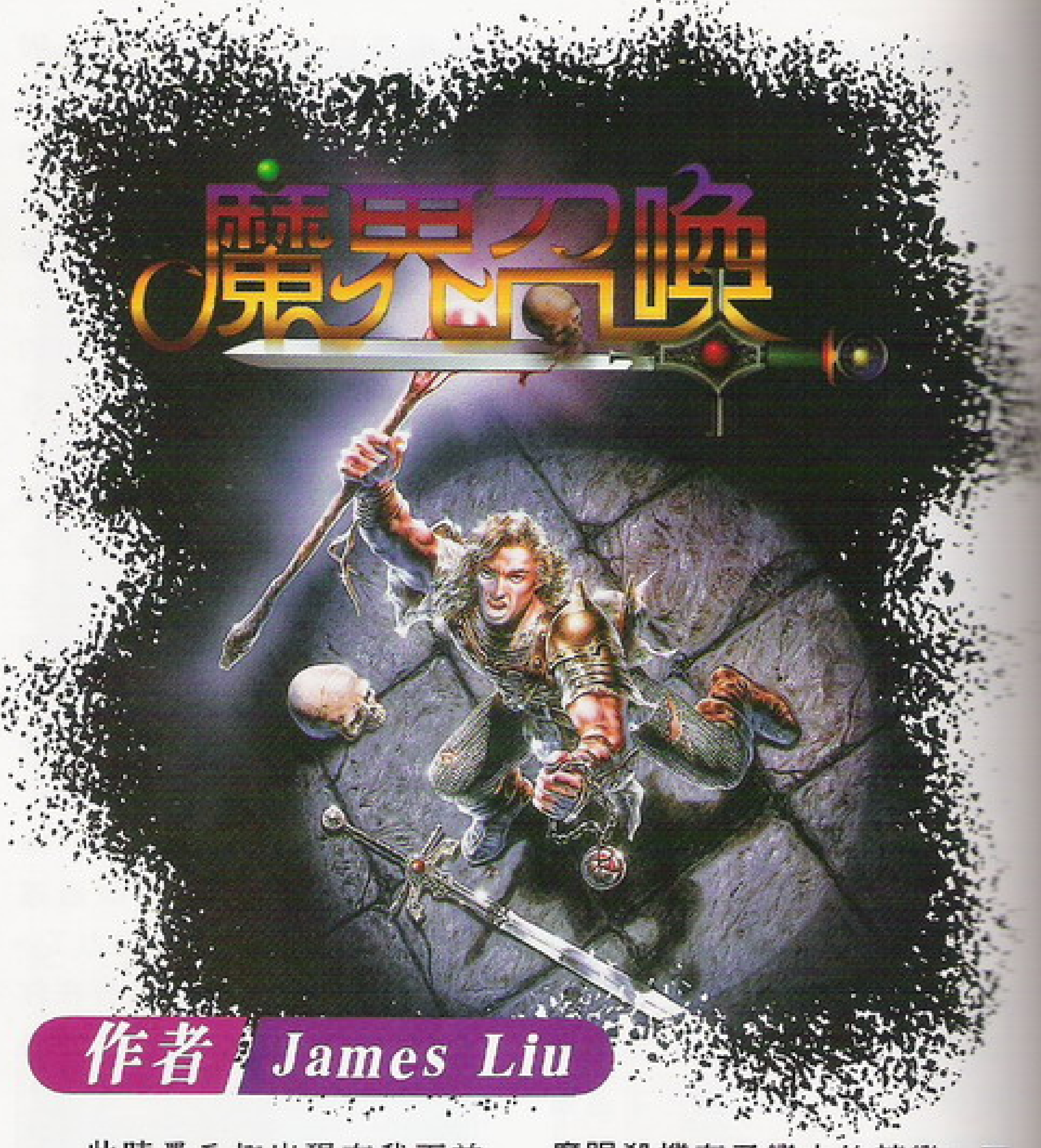
國王密使第六代，綜合了上百幅的場景、精緻的動畫、優美的音樂、方便的界面，美中不足的是「體積」大得嚇人，在安裝時你需要 22MB 的硬碟空間，遊戲執行時要佔掉 15 MB。而那三分鐘的前情摘要就吃掉其中 6MB，因此硬碟剩餘空間不夠的玩家就看不到精彩的動畫了。

Alexander 能不能活著見到公主 Cassima？能不能揭發奸臣 Alhazred 的陰謀？能不能從此與公主過著幸福快樂的生活？就有待各位玩家的幫助了。



遊·戲·獵·人

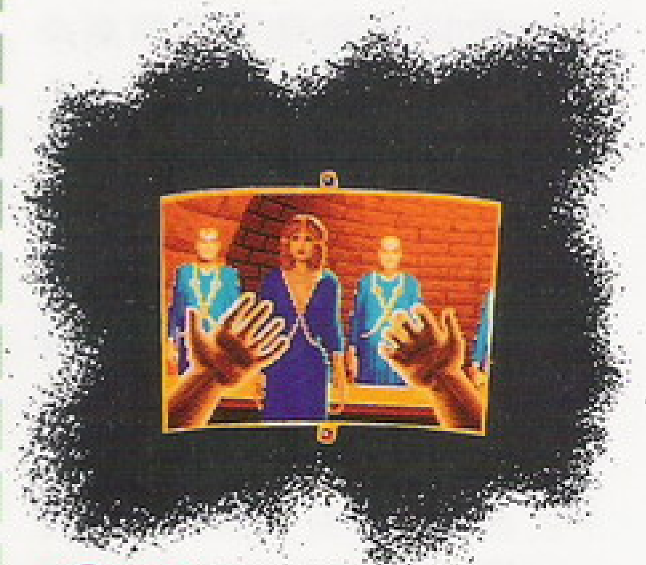
軟體世界發行



魔界召喚

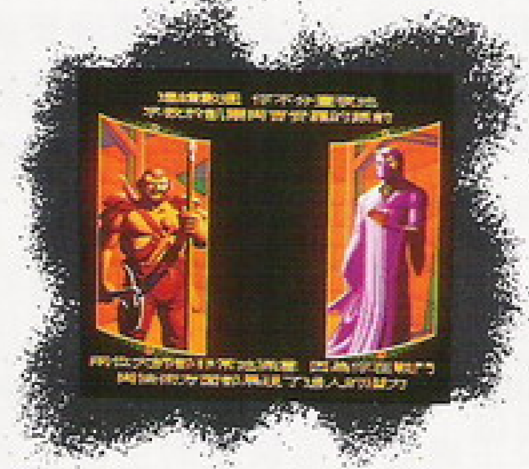
作者 James Liu

在會議大廳的中央，包括會議領導人羅瓦娜在內的魔法師正在爲一位勇士催生——那就是我。當我還訝異爲何會出現在此時，羅瓦娜向我介紹一位戰士和一位魔法師，她要請他們將我訓練成爲一位能使用各種武器和魔法的勇士。



莫名其妙「應召」前來

經過許久的訓練，我已成爲一位智勇雙全的勇士。有一天突然有個傳送站出現在會議廳中，伴隨而來的是怪物和魔戰士，我的戰士老師雖然奮戰不已，但因敵人太多而體力有限，終於不支；而另一位魔法師父在施魔法對抗敵人時，突然有支冷箭迎面飛來……。



成爲大師的得意門生

此時羅瓦娜出現在我面前交給我一個蘋果和一個魔法地圖，並告訴我事情相當緊急沒有時間多說；她只說要我去見智者 Malachi，並問他有關 Loin 及其他一切的事，時間緊迫希望我能自己找到生存之道並打敗魔王 Shadow Weaver。一陣魔光之後，我便踏上這充滿未知數的冒險旅程。



踏上宿命的冒險之途

龍槍→魔眼殺機→魔界召喚

SSI 從最傳統的龍槍系列到魔眼殺機有了蠻大的轉變，而在此時又發展出這個最新的遊戲介面——魔界召喚，綜合了 RPG 和動作、解謎等類型於一身的 Game。除此之外劇情相當不錯，內容也很龐大，是值得花時間去欣賞並暢遊其中的好遊戲。既然說得這麼好那當然要好好談談其優點和特長。

即時系統 & 故事性

遊戲本身是採眞實時間進行，戰鬥中你若要更換裝備或服用藥物時，時間並不會暫停，敵人仍繼續攻擊行動。這是一個較眞實的戰鬥系統，比較能讓人感受眞正的戰鬥場面，如果你有音效卡更能感受其眞實感。

魔界召喚的故事相當長，但並不單調，而且人物（NPC）衆多，使故事的情節相當曲折且具多樣性。如果你覺得他們

對你不敬，甚至還可以殺掉（也是故事的一部份）。不過Game的目的卻很單純，就是解決你所遇到的問題。想辦法去了解你的敵人Shadow Weaver，從所有你能遇到的人口中及從Magic Mouth（魔法嘴）中知曉如何通過這個區域往前進，而這一切都需要你親自去體會這個故事。



迷宮

延續魔眼殺機複雜的迷宮，這一次的地圖更多更複雜，其中更有許許多多的機關需要你動腦筋去解決，如果腦筋不夠快，想法不夠誇張的人會被困得死死的。

而其機關的組成主要是由許許多多壓力板和傳送站所組合，有些非得按順序壓，否則門根本不會開。如果有四、五個板，想想你可得利用排列組合去算算有幾種方式。而其他許多的迷宮，可又得從它給你的提示去猜出該如何破解，喜歡迷宮遊戲的人可眞的有福了。

如果你是對迷宮頭痛的人，沒有關係，Game本身提供自動繪圖系統，若你有印表機的話，更可以將它印下來。



解謎



和迷宮一樣，是這個遊戲的另一個重頭戲。許許多多謎題等著你去解決，不過前提是你必須對遊戲本身和其中所用的東西有充份的認識，意思就是你必須花點時間KK說明書；好好讀完所有的訊息並查出你不懂的單字，再加上一點腦動和想像力。不要把它想得太難，通常謎題並不難，只是你沒想到而已。常常幾個同好想半天想不出來，當答案出來時卻發現不過如此，而通常所需的謎底物品都是遊戲中出現過的。舉個例子讓大家想想，在遊戲中有個地圖是像這樣的：

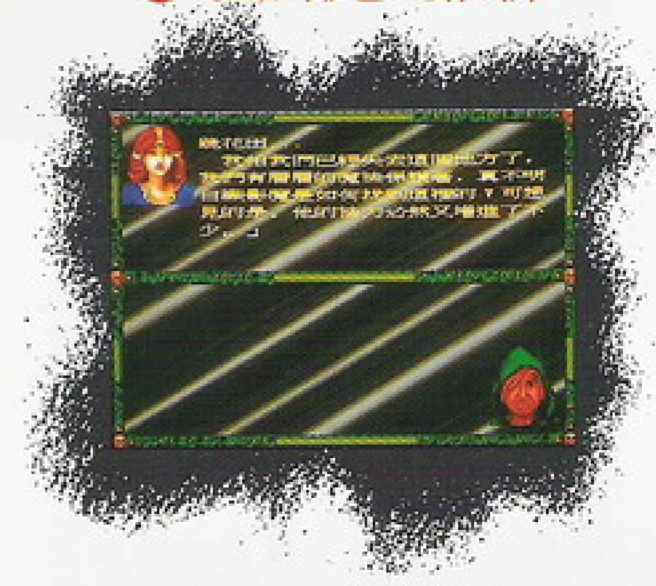
★★在房間內有個箱子，其中有一瓶藥水、一粒石頭和一個空瓶子。

・十・＝・

Hint：前面是一粒石頭，中間是一個燒瓶，則後面是什麼呢？

而其他更有許許多多的謎要你去解決，也正是這個遊戲的一大樂趣。

曲折離奇的劇情



配備

對於這麼好的一個遊戲實在沒有什麼好挑的，不過總不能只誇它好，它仍有一些「缺點」。

1. 和許多的「高級」Game一樣，需要VGA、硬碟、滑鼠，這些對現今的玩家並不太苛刻，且大部份的人都有。較難的是其主機速率度要夠快，最好要有延伸記憶體當Cache，硬碟空間要夠多，因爲愈到後面儲存檔愈來愈大。

看地圖需花相當多時間，有時你需踏一個壓力板看一次地圖，看看是否有那個門開了或有那個傳送站出現亦是消失了？那時主機的速度和是否有Cache便是決定時間的重要因素。說了這麼多，就是主機最好是486-DX．螢幕是SVGA外加ET-4000，4～8M RAM加上適當的記憶體管理和120M左右的硬碟（如果你還有創世紀7、Window的話）。

2. 最好「一定」要有printer。像筆者我便向同學商借印表機一個星期，加上上百張印表紙，現在更無限期借下去。印表機最主要的目的是將訊息忠實的印下來，把地圖印下來，慢慢查字典研究。眞的眞的強烈建議一定要有印表機，除非你要等攻略出來再玩，不過可就較無趣了。

3. 一個不知是不是缺點的缺點。遊戲在最後的一部份有些迷宮「實在實在」太難了點，眞是有點過份，不過這只是自己的一點感覺，或許厲害的玩家便不覺得。



結語



升級是活命的要訣

SSI這次的魔界召喚算是一個相當成功的綜合遊戲，比魔法門III好太多了（自己的意見），豐富的劇情和生動的動作畫面，在此可看到SSI的用心，不再像以前戰鬥畫面有點單調，這麼好的遊戲怎能讓它錯過呢？希望大家都能打敗Shadow Weaver成爲眞正的勇者。



七海遊俠

遊戲獵人 第三波發行

作者 Guderian



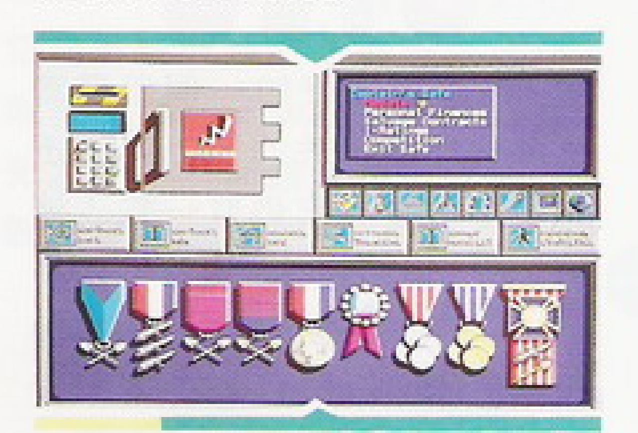
人類在海上活動已經有數千年之久，以木頭、金屬等質材所製造的船隻是人類從事海上活動的交通工具。無情的風浪及砲火的摧殘使得爲數不少的船隻沈入海底，伴隨而去的除了寶貴的人命以外尚有爲數可觀的財寶。發現沈船者可以一夜致富，但卻也有不少人耗盡財力也得不到正確的沈船位置——這本來就是一場冒險。

如今，七海遊俠提供你在海上尋寶的機會，讓你回顧歷史上的船難事件，並且和其他競爭對手較勁，展現你的才能，將深藏海底的寶物打撈上來——名利雙收。富有冒險精神的探險家們，海洋正在呼喚我們！收拾你的行李，開始尋寶了！

這是一個包含 RPG 要素的模擬遊戲，你必須先創造六個伙伴，將他們組成團體來控制你的船。人物的屬性由你隨機決定，有了船長、武器兼潛水指揮官、導航官、偵查官、通訊官及輪機官之後你就可以開動你的船（一開始是艘銹痕斑斑的拖網漁船）去搜尋寶藏。每個人各有職掌，也會因爲他們的表現而累積經驗值，提昇到一個階段你的組員就會被通知升級（自然薪水也要提高），於是他可以到港口訓練中心去提高他的專業技能。以下概述各組員的職掌：

船長：

負責掌握經濟大權、接受合約、評估寶物價值、掌管沈船資料、填寫航海日誌及管理貨艙中的物品等等。在船長的部份可以看到所獲得的勳章及競爭對手的狀況。



武器兼潛水指揮官：

負責作戰及打撈古老沈船物品。裝填武器及展開戰鬥（事實上在拖網船及研究船上的武裝只有機槍而已），負責挑選潛水小組成員並配給裝備。這可是非常重要的職務。

偵查官：

負責主、被動式聲納操作以發現敵人，並可搜索沈船及使用側向聲納去掃描沈船影像。如果有訊號分析設備也能提供被鎖定目標的影像信號。

導航官：

負責繪製航線，記錄航行所發生的事、提供目前方位及各區域地圖，如果有買到藏寶圖則可解讀座標（如果沒有解讀電腦就要看導航官的解讀技能了）。

通訊官：

接收明碼或密碼訊文，（如果有解碼裝置則可自動解碼，否則只有靠人工解碼），並負責鑑定寶物及沈船。（沈船的物品在出售前一定要先鑑定沈船船名，否則各銀行或收藏家都不會接受來路不明的貨品。）

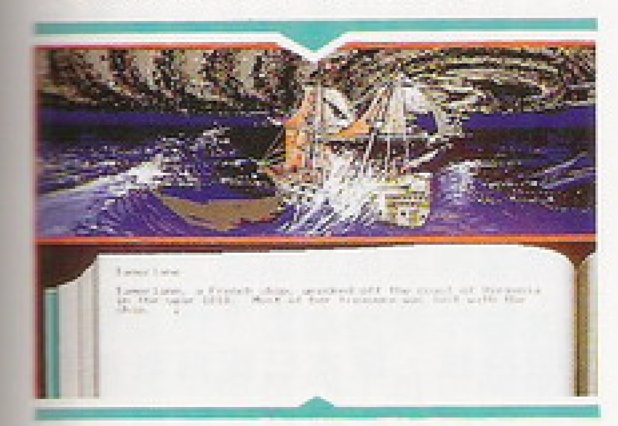
輪機官：

負責損壞管制、修護受損系統、報告主機的狀況、分離

寶藏上的附著物，以及在七海遊俠船上發射探測器去探索現代的沈船（拖網船及研究船均無法探索現代沈船）。

隨著你挖掘到寶物將它變賣之後，你可以付給船員薪水（每個月領一次，當然你也可以不給，看他們會不會罷工！其實大不了他們跳船罷了），購買裝備甚至買更好的船。裝備分為標準船用設備、搜尋沈船設備、武器設備、以及從黑市可以買到的高科技設備。如果口袋麥克麥克那就要多增添一些好設備，這樣不論工作或作戰都會比較得心應手。但是更重要的是買更好的船，遊戲提供拖網船、研究船及七海遊俠三種，價格不一，像七海遊俠要賣十億，一開始我們只有二十五萬自然只有望船興嘆，但是要拼才會贏，等你發現四、五十條沈船後應該可以買得起了（也許更早）！

七海遊俠遊戲提供你大西洋及附近海域的沈船資料，每



個地區有不同的港口提供你不同的需要。像銀行可以收取一般的寶物，特殊的寶物（非錢幣）則有博物館及收藏家收購，海員專門店提供一般設備及油料，黑市則提供高科技設備及七海遊俠（如果你買得起的話），研究中心及圖書館可以提供你沈船的座標，六種訓練中心可以訓練你的船員的專業技能，維修店可幫你維修輪機官無法修復的設備，客店可以交談獲得情報、招募船員（當你的船員被鯊魚或水雷弄得殘廢時）、購買藏寶圖等等。

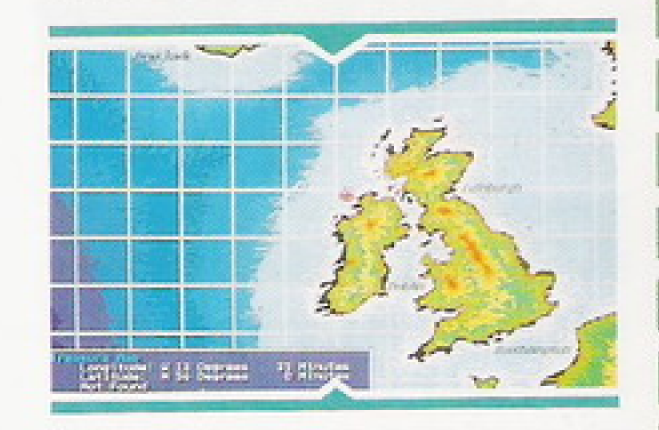
不過每個港口的設施都不同，特別要注意有海員專門店的港口，因為只有那裏才能補充油料。（在海上漂流的滋味筆者服役時親身體驗過，千萬不要嚐試，儘管只是在遊戲中）！

競爭對手中只有兩個人值得注意，一位是皮耶・拉伯特，他的鑑定沈船名聲及財富



一直是遙遙領先其他人，要以他為目標去超越他。另一位是專門用爆破取得財寶的邪惡艾迪，他有一隻潛艇艦隊，雖然他的名聲不好，但是其武力頗為可觀，在獲得七海遊俠之前最好離他遠些，因為他有魚雷而你只有機槍（不要妄想他會浮上來和你用機槍對決）！即使有了七海遊俠也要小心，因為他通常以三艘編隊的方式來攻擊你。多採購攻擊及防禦武器，提高輪機官修護及損管技能是上策。

作戰是這個遊戲的一部份，但卻不是主要的。因此避免和不明船隻戰鬥就要靠躲避功夫，有時對手會尾隨你好奪取你的寶物，所以當你擺脫不了別人時最好不要到沈船地點，否則你下水之後他們會派潛水夫來攻擊你的人，辛辛苦苦訓練的人要是損失了可就划不來了。有了ESM截收天線之後就可攔截邪惡艾迪的電訊，如果你有七海遊俠之後就可以去搶奪邪惡艾迪的沈船寶物，另外如果擊沈其潛艇還會收到各國的獎金呢！



概觀來說這個遊戲在畫面及音效上都有不錯表現，尤其是其綜合了冒險、戰術及RPG等因素開創了一個新的視野。不過感覺上有些任天堂鐵達尼號遊戲的影子，那或許也是個開端吧！古代沈船和現代沈船的不同搜尋畫面倒是令人不覺得單調，不過海底使用金屬探測器並不十分準確，有時可能會失去寶貴物品，逼得人逐格搜尋，那眞是累喲！

除此之外，大概也很難挑缺點了，操作介面一目瞭然，很容易上手。（不過，使用滑鼠不像用鍵盤可控制潛水者八方向的移動，雖然可用鍵盤控制補足斜方向移動！）手冊編校上仍有一些失誤，像一些維京船資料張冠李戴，最嚴重是存檔並非按 Ctrl - S 鍵，而是按 Shift - S 鍵才對！希望再版時能更正。

尋・人・啓・事

作者陳冠州、吳宗儒、陳瑋澄、林永超，

請於八十二年四月五日前與本社連絡，以免權益受損。



遊·戲·獵·人

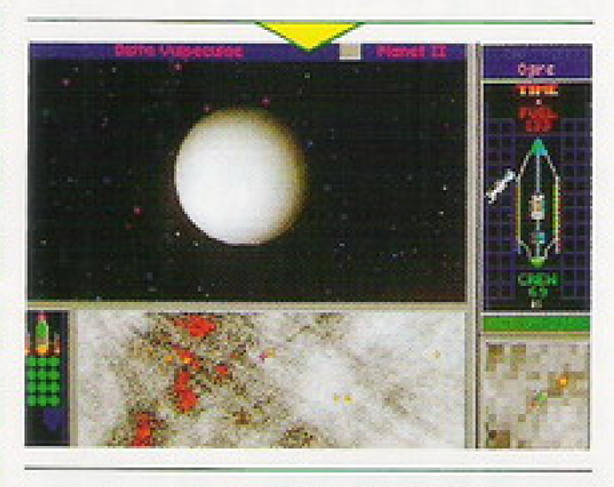
軟體世界發行



激戰M星雲II

作者/Odin

不知讀者們對於大約一年多以前，一套由軟體世界代理發行的激戰M星雲這個遊戲是否還有印象？當初這個以圖形、音效取勝，再配合簡單易玩的操作界面的戰略遊戲，著實吸引了許多玩家的注意力。但很可惜的，卻因其架構過小、故事簡單，以致於未能深入地獲得較大層面玩者的肯定，因此在後繼上稍嫌無力，最後就和其他小遊戲的下場一樣，成了衆玩家遊戲架上的裝飾品，頗爲可惜。



然而，該遊戲的製作小組並不以此而感到灰心或滿足，他們終於在辛苦努力大約一年多之後，交出了他們的成績單，而且是一張令人咋舌的成績單，那就是激戰M星雲II。

對於這個原是小架構故事的續集遊戲，如果你認爲它可能只是個架構放大的相同戰略遊戲的話，那你就錯了。

此次延續前作故事情節發展下來的新遊戲，除了劇情是延續上集以外，在遊戲界面、遊戲風格，甚至遊戲性質上，都有了180度的改良與突破，基本的遊戲性質已由戰略變成角色扮演（甚至冒險），界面也全部更新，太空船、戰鬥畫面、情節發展，均比前代作品更具魄力，可玩性也相對提高。



當然，由於劇情方面的加強，對話（英文）也不得不加多了，這對一向懶惰查字典（或按電子字典）的玩家們可能就較吃力了。廢話少說，我們來看看這次激戰M星雲II能帶給我們什麼樣的大震撼？

在第一代裡，自由星球同盟和烏奎（Ur-Quan）星人之間的一場大戰，終於有了結果。但很不幸的，是烏奎星人得了最後的勝利，而地球也跟著落入烏奎星人的魔掌統治。

然而，早在幾年前，自由星球同盟曾派了一隊探險隊伍，遠征一處傳說有古文明科技的偏僻星區，期望由此處發現一些利於己方戰況的高科技產物，這計劃的名稱就叫「星



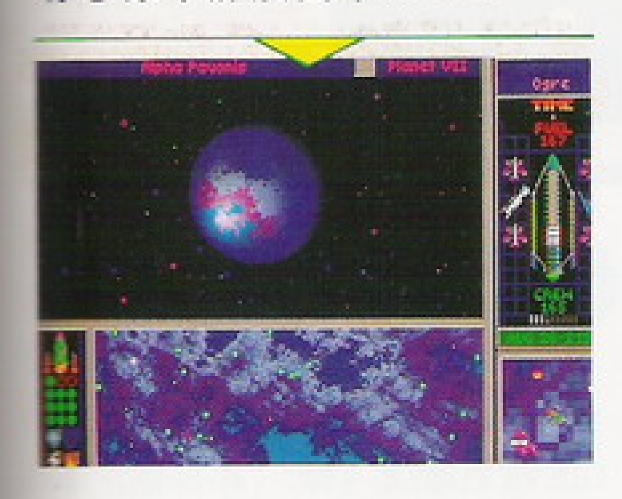
控計劃」（Star Control，和本遊戲原文名稱相同）。但是在這支探險隊伍還沒完成任務之前，自由星球同盟就已經不支地臣服於烏奎星人的淫威之下了。霎時變成星際孤兒的探險隊伍們，卻在後來的一次探測中，終於發現了那傳說中的古文明科技，原本已認爲毫無希望的他們，此時終又燃起一絲希望之火。



而你此次的任務，就是要駕上古文明科技產物下的一艘奇形怪狀的太空船，返回地球

，重整意圖反抗異星人統治的原自由星球同盟的伙伴們，設法找出擊敗外星人的方法，收復地球。

然而，由於在異星人的統治下已有了一段時間，原本的伙伴們已失去了信心與鬥志，你必須一處一處地拜訪他們，並說服他們重拾戰矛、重整旗鼓。這過程並不容易，不但說服工作不易，而且又得隨時注意不能打草驚蛇，以免引起烏歪人的注意，因此在行動上就得一切以小心爲宜。慢慢地，就在你說服與探查的同時，你將發現整個故事背後其實並沒有想像中那麼簡單……。



就在這麼一個極富劇情張力的故事發展下，讓玩家們不知是頭痛還是雀躍好。姑且不論其劇情如何，在進入遊戲後不久，就一定會被它極富震撼力的音效與用色頗爲精緻的圖形所吸引，這點倒是不輸其前代作品。但是到了眞正的遊戲中後，卻找不到前代戰略遊戲的緊張感了。



玩者必須駕駛著一艘裝備精簡的太空船，在茫茫星海中找尋目標，或隨便找個星球進行探勘或採礦的工作，說到這裡，不禁又要提及早期的那個星際冒險遊戲——星際航艦（Star Flight）來了。因爲前述的那些動作都和星際航艦頗爲類似，因此我們不得不作如此連想與比較。



玩家在一開始進入這個遊戲後，可能你得先熟悉一下操作，對這個有計算慣性的星際飛行可能要花你相當時間去適應。待熟悉後，就可先到地球附近的一處太空站開始你的第一個任務：找尋輻射能礦物，並解決太空站的能量短缺問題。

之後，爲了贏得太空站站長對你收復計劃的信心，又得設法到月球基地上完成探索（這裡也將發生進入遊戲以來的第一場戰鬥），待回到太空站後，站長終於對你死心塌地地信服了，從此，你就可以自由地在太空站上進行修復、補給、貿易、諮詢等工作了。這兒將是你偉大計劃的踏板，你可要好好把握它哦！

整體上而言，激戰M星雲II雖然比前作大了許多，也改良了許多，但這意謂著這個遊戲必須要強迫玩者多花時間在研究說明書與情節發展上。再加上慣性定律的星際飛行增加了操作的困難度，可能許多較無耐心的玩家都想放棄了。但此遊戲在音效、圖形、劇情方面的努力，卻將會和那些輕言放棄的玩家們失之交臂。說實在的，一杯精純的咖啡總是要經過耐心沖泡才會好喝，如果你自認耐心和程度都不輸給別人，那你不妨試試泡杯「激戰M星雲II」的咖啡來喝喝看也不錯哦！



遊·戲·獵·人

軟體世界發行

車體



作者 Miss M

在接觸到人車一體之前，敝人對於模擬賽車之類的遊戲，坦白講，是有點瞧不起的。這起因還得從名車大賽第一代談起。話說當年MISS-M我以二萬塊高價買了一台陽春XT，有同學介紹玩名車大賽，說此GAME不錯，一路狂飆很過癮。

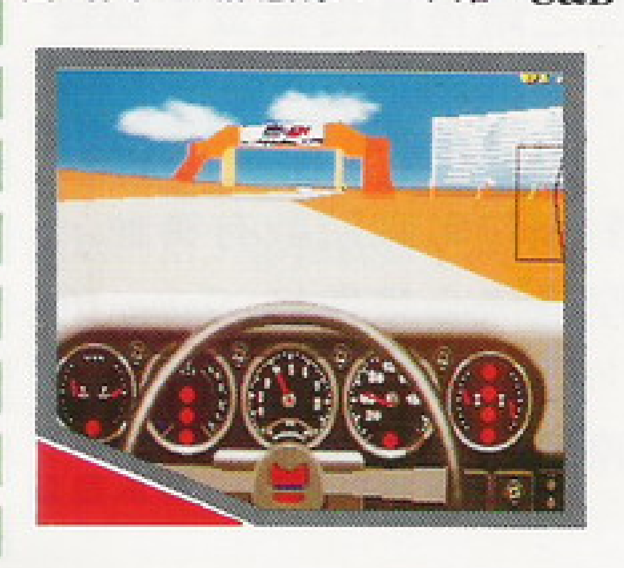
幾經飆車之下果然妙不可言，雖在單色螢幕下也可以感受其逼真的動畫效果。唯一令人憤慨的是每次卯足了勁頭開到了加油站，結果卻是惹來加油站工讀生的嘲笑：“我奶奶都開得比你快！”嗚呼！士可殺，不可辱，一怒之下名車大賽就被我打入冷宮了。之後一股腦栽進RPG的奇幻世界，再也沒心情接觸模擬賽車的遊戲了。

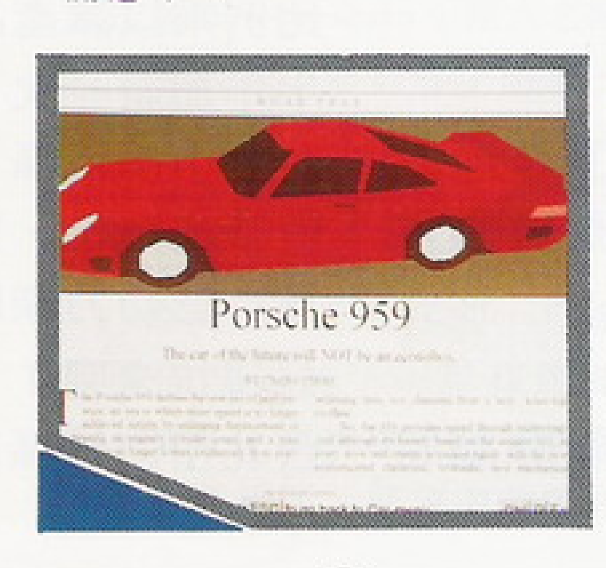
事隔多年，因緣際會看見了人車一體這套賽車遊戲，不免感慨軟體發展之日新月異。乍見人車一體（以下簡稱C-&D）的遊戲畫面，第一個讓人聯想到的是“怎麼色彩跟名流高爾夫386那麼像？”不錯，C&D逼真的色彩實乃前所未見，而且對硬體的需求甚高。

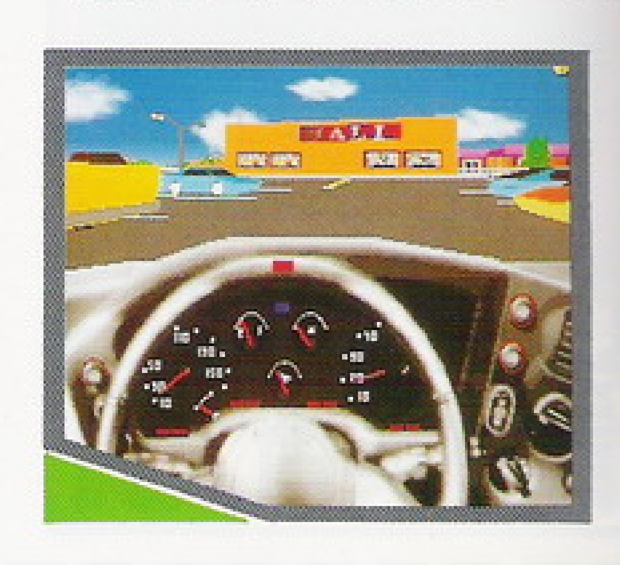
該遊戲會自動偵測硬體的速度、有無EMS等等，然後再決定該給您多少百分比的解析度。在386DX-25之下有60%的解析度；而486SX-25，4MB RAM的電腦也不過只有80%而已。您若是硬要調整到100%的解析度也是可以，不過弊多於利，除了背景多了幾片藍天白雲，電腦也變得其慢無比。事實上該遊戲的解析度高低並無太大的意義，60%就相當令人滿意了。

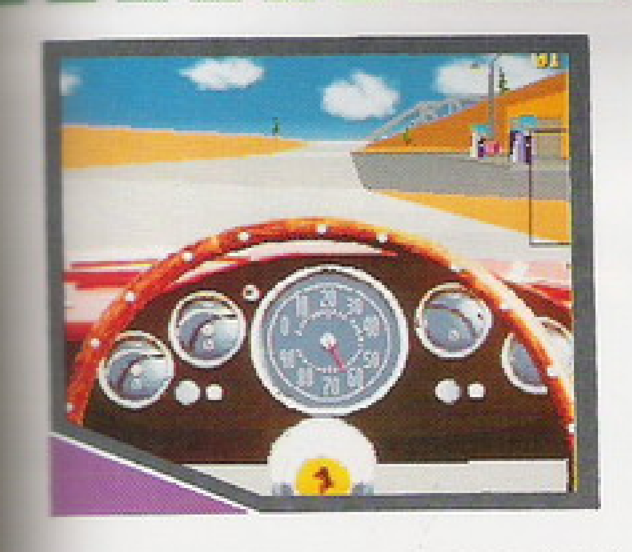
主畫面設計得像CAR&DRIVER雜誌一樣，有目錄、頁碼，詳細介紹了每一部名車的沿革、性能、規格、優缺點等。您共可選擇十部車，有1957年出廠的法拉利250；也有價值台幣一千多萬的法拉利F40；更有從0到160公里加速只需4.8秒的Mercedes超級跑車，種類之多，令人目不暇給。

不論是古董車或是前衛跑車，每一部車都有四頁的介紹，如果您是跑車迷，相信您會對這些介紹大感興趣；如果

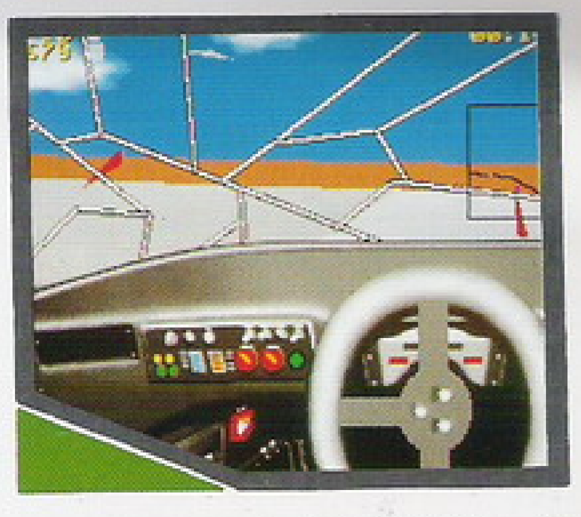












您是門外漢，抽空看看這些報導，多少您也能瞭解一輛車子爲何一小時能跑三百多公里。

遊戲提供了十條跑道，長短不一。有十來秒可以跑完的直線加速跑道；有十幾分鐘才能開完的公路。有一處甚至是“停車場”，至今筆者依然搞不懂該場地的終點在那裡。和車子一樣，十個場地也有詳細的介紹。

莫說場地沒啥好看，它會建議你適合路況的車輛，按那些按鍵會使駕駛更加順暢，若干賽車場地還有地圖。Mahomet Drag Strip 是最簡易的跑道；Oval Speedway 則類似體育館的四百公尺跑道；Ea Speedway 則加了少許的彎道。這三個地點都適合初學者來駕駛。

操作界面有搖桿、滑鼠及鍵盤，以筆者的使用經驗而言，還是鍵盤最好用。最主要的原因在於突然遇到大彎道時，搖桿和滑鼠皆來不及應付此一變局，只有鍵盤上的“大幅左右轉”按鍵才能產生作用。可是筆者一位從未接觸賽車遊戲的朋友，在跑了 C&D 之後卻說：“滑鼠最好用”。所以說啦，沒有人強迫您採用何種操作方式，只要您用得順手就好。

C&D 的一大創舉就是提供了各種角度及變化的駕駛視窗，您可以正經八百的端坐在方向盤前開車，亦可以從高空俯瞰的各種角度“遙控”您的愛車。遙控的方式當然有其危險性，最明顯的莫過於您不清楚方向盤到底轉到那個位置去了。您又不是霹靂遊俠，車子也不是霹靂車，幾個彎道下來難免落得人仰車翻的噩運。這種鳥瞰法的開車方式誠然令人不敢恭維，但運用在重播畫面上可就很有看頭了。

不論您以何種視窗來開車，抵達終點後按下R鍵，就可像在電視上觀賞正式的賽車比賽一樣，欣賞您自己的英姿。筆者認爲 C&D 的設計小組裡頭一定有精通電視攝影的仁兄，因爲重播畫面中的切景實在切得太棒了！

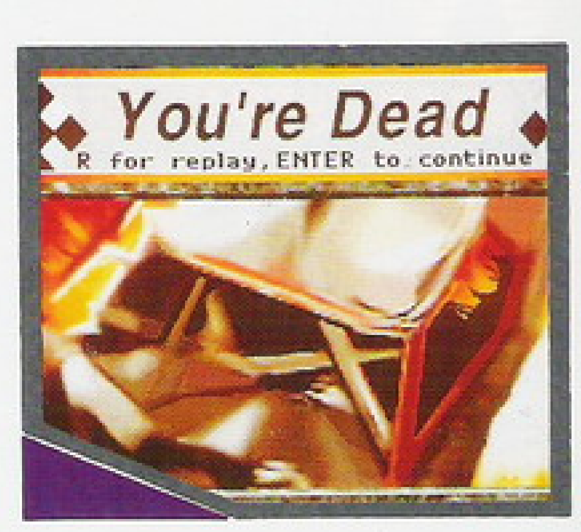
遊戲中提供了三首背景音樂，當然引擎聲是免不了的。引擎聲大概是 C&D 的一大缺憾，跟背景音樂比較起來，簡直是震耳欲聾，有時候眞令人懷疑一部千萬台幣的名車何以爲發出如此巨大的聲響，莫非外國的環保噪音標準是訂著玩的？可是少了引擎聲也不行，因爲它是您換檔的一大依據。當然您也可以選擇自排的駕駛方式，其中並無任何限制。

整體而言，C&D 以色彩逼眞、操作流暢爲其特色，另一項重大的革新則是“跟自己賽車”。此話怎講？在您第一次順利抵達終點後，畫面上會列出您的記錄。接下來第二次在同樣場地賽車時，您會發現身旁多了一部車，這不是別人，就是您第一次所開的車，它所行經的路線和您第一次開的是一樣的。

在您開了 N 次之後，最好的三次成績會保留下來，而它們的賽車英姿也會在您每次開跑時伴隨著您。每次開跑最多只會跑出四部車，若您嫌擠，可以把自己的車輛設定成無敵，再撞毀別車即可；也可以將其它的車輛設定成隱形，就看個人喜好了。







SOUND MEDIA

多媒體的新銳

神霸卡

週年慶"**特價**"優惠

買就送

- GAME
- 卡拉OK

＊2000元有找
數量有限・售完爲止



〈頭獎〉
得獎人：
許仁厚：鳳山市文中
弄3之2
李政平：台北市西
282巷25號2

〈普獎〉
得獎人：
林志杰：台北市信義路三段99巷
陳建成：基隆市麥金路433號
戴千鴻：三重市長元街65巷22弄
黎世康：桃園市建國路249之1
王維民：高雄市前鎮區瑞和街

微體科技股份有限公司
Microware Technologies. Corp.
總 公 司：台北市南港區興南路21號4樓
TEL：(02)651-0656・785-4255・786-7269
FAX：(02)788-4438

□買電腦請指定 零雜訊、不失眞、眞完美演出的—神霸卡

All Brandnames and Trademarks are the property of their owners.

〈重要特點〉
1.外觀好、功能多、音質特優—電腦玩家的最愛。
2.電腦音樂／電腦遊戲的標準配備。
3."功能價格比"最佳的語音卡。
4.2.0版的價位，音質超越PRO版。
5.可接任何廠版CD-ROM，有LOUNDNESS效果。
6.與Adlib，SOUND BLASTER完全相容。
7.擁有全球最多軟體支援。
8.最大功率輸出，零雜訊、不失眞、錄放音效果好。
9.配上CD-ROM成爲完全立體音效—高級音響的音質。
10.可執行WINDOWS 3.1。
11.全工式MIDI介面。
12.SMT高級技術製造。

買神霸卡送CD-ROM
〈贈獎辦法〉
請將神霸卡外盒正面紅色"神霸卡"
外盒右側銀色序號標剪下，裝入
名、地址、電話，寄至—
台北市南港區興南街21號4樓
微體科技股份有限公司 收

〈每月10日抽出〉
頭獎 貳名 贈送CD ROM各一台
普獎 伍名 贈送Hi Fi Stereo Computer Speaker 和Microphone各一

大富翁 II



遊·戲·獵·人

大宇資訊發行



作者 H.C.L.

記得小時候，坊間流行一種紙上遊戲″大富翁″，在燠熱的週末下午，經常約了三五好友，擺好陣勢，便展開一場激烈的″房地產大戰″，由於當時自己的數字觀念並不是很好，因此常常″墊底″，但仍舊玩得不亦樂乎，隨著社會環境的變遷，各種不同的玩法也不斷的出爐，但其魅力始終歷久不衰，今天要爲大家介紹的大富翁Ⅱ便是屬於一種極富本土氣息的電腦紙上遊戲。

本遊戲共分爲單人與多人模式，在單人模式中，你所扮演的是憨直的男主角一阿土仔，爲了開創人生美好的前程，告別了可愛的家鄉鹿港小鎮，抱著″男兒立志出鄉關，學若無成誓不還″的悲壯情懷，義無反顧地展開環島之旅，與來自各地的炒地皮老手（由電腦控制）共同爭食此地的房地產大餅。遊戲方式和一般的紙上大富翁相同，均採回合制，但″戰場″範圍卻遍及台灣、香港和大富翁城等地，和單人模式不同的是，變人模式中的角色和遊戲地點都可由玩家任選，而單人模式中則限定必須以阿土仔和台灣作爲遊戲的起點。

除了房地產外，你還可進行股票投資，或是到賭場玩″西八拉″試試手氣。尤其是股票一項，更是本遊戲的一大特色，若是對投資有興趣的玩家們，正好可以以此作爲試金石，看看自己的商業頭腦究竟如何。雖然股市長紅的盛況並不多見，但如果你選擇的是所謂的績優股，並且秉持長期投資的戰略，股價大漲兩三倍的情況也不是不可能發生的。若是你不知從何下手的話，本遊戲還提供詳細的股價漲跌行情表供你參考。

當你走到遊戲中的稅捐處時，除了繳交所得稅土地稅外外，有時還得繳所謂的證交稅；當走到″運氣″一項時，有時還會因放高利貸或進行″內線交易″而獲得爲數可觀的利潤，姑且不論這些所謂的″政策″或現象是否合理，但確實相當符合當今台灣的某些社會現況，也增添了該遊戲不少的親切感。

在畫面表現上，由於256色，因此色彩都相當鮮豔，整體上也給人一種非常清爽而乾淨的感覺，音樂的節奏相當輕快，旋律也較一般遊戲所用的豐富，聽來相當舒服悅耳，這也是令筆者相當佩服的一點。

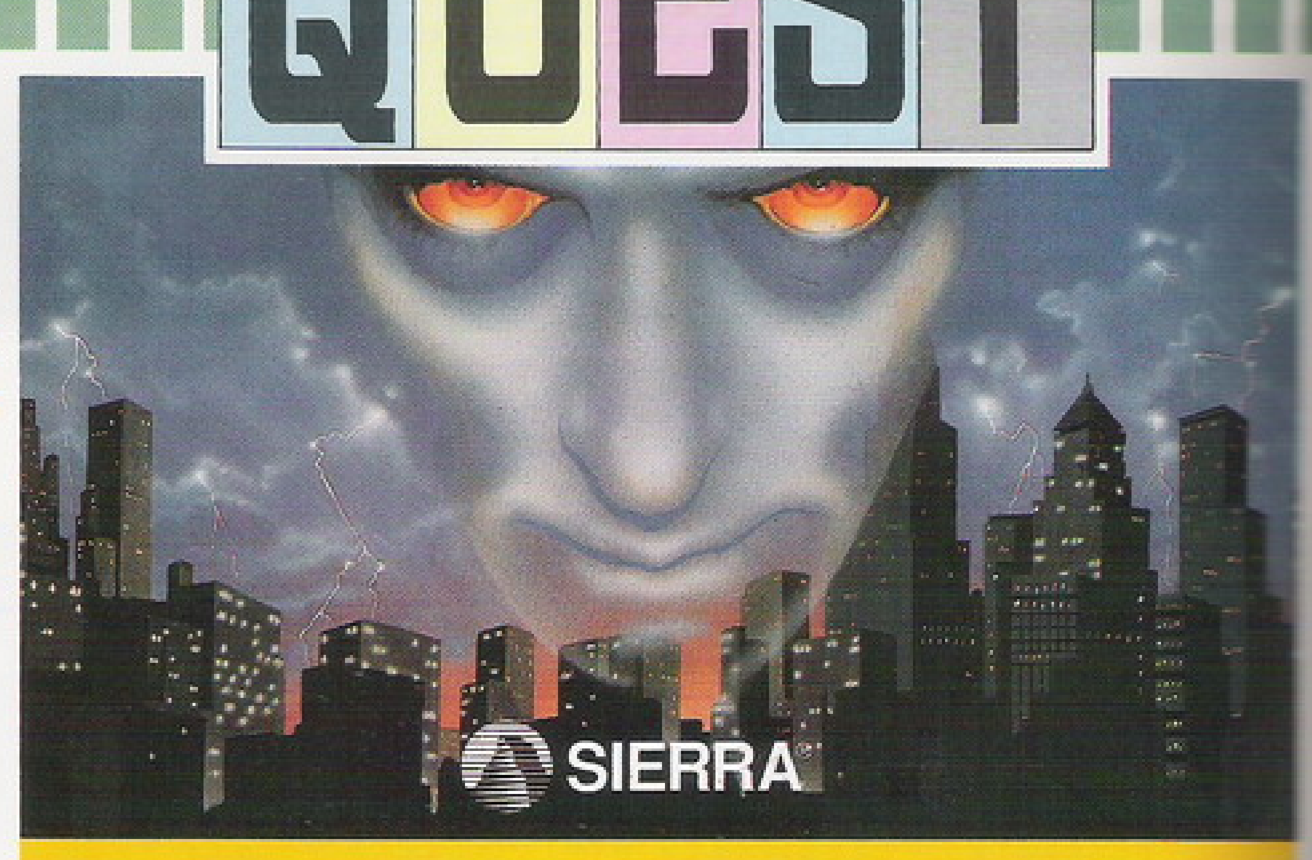
當然，任何遊戲都免不了有些小瑕疵，在大富翁Ⅱ的房地產爭奪戰中，你會發現地價較看好的地段常常被電腦所控制的對手捷足先登，有些地段甚至幾乎快被某個地主整個″包″下來了，你雖然也可搶到某些較熱門的地段，但機會似乎不多，而且你的土地也常被切割得支離破碎。雖然擲骰子原本就是純粹碰運氣，但總是不免讓人懷疑電腦是否有作弊的嫌疑，然而你也不必因此而灰心，雖然你大都份時間都在當″散財童子″，但只要在擲骰子時多留意些，並善用遊戲中多達三十六種的卡片來陷害對手，要成爲富甲天下的大富翁，必定指日可待！

總括而言，大富翁Ⅱ可算得上是一個相當生動而有趣的紙上智育遊戲，在遊戲的過程中也可對解嚴後台灣的社會現況有所認識，對於喜歡紙上遊戲的人們而言，是一個相當不錯的選擇。



遊·戲·獵·人

軟體世界發行



新警察故事

各位小老百姓們，大家好。你們是否常和警察打交道呢？筆者是常和警察們交涉，原因無他，只因常在紅燈右轉後看到可愛的警察叔叔對我微笑，二話不說，便乖乖地拿出了駕照，收了一張紅單子，繳錢上課看錄影帶；或者當愛車失蹤了找警察幫忙，經過一番指點迷津後，終於在拖吊場找回了愛車。

▼宏偉的萊頓警局



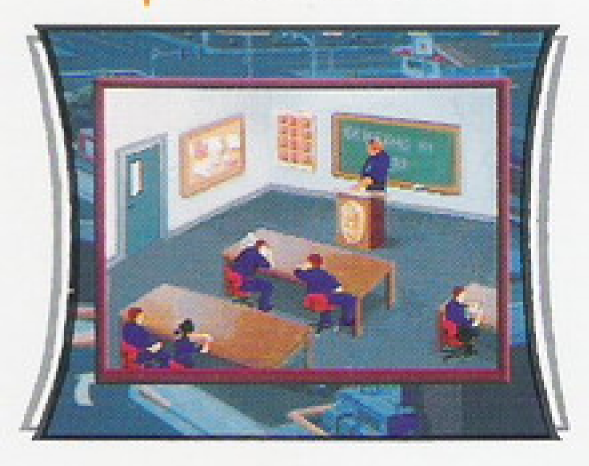
每個人對警察或多或少有戒慎恐懼的心理，如果玩家們想要享受當警察的威風，開罰單、打擊犯罪，欺壓百姓…噢！對不起，說錯了，是當百姓的褓姆，可以試試Sierra的警察故事系列（P.S.不是由成龍主演的，成龍迷們可不要誤買了）。

假若你是初入此道的菜鳥，想從第一代開始實習，那麼新警察故事是一個不錯的選擇，在新警察故事的冒險世界裏，玩家所扮演的警察可不同於一般的警察，而是每一分鐘都充滿了危機和突發事件呢！

新警察故事的劇情與警察故事I大致相同，描寫主角從小小的交通警察幹起，遇上了販毒集團的糾紛，而調往緝毒組，因而破獲販毒集團，成了英雄人物。遊戲中對警察所遭遇的人、事、物有深刻的描寫，例如幫助同事的小孩戒掉了毒癮、尋找線人的幫助、呼叫夥伴的支援等等。另外許多狀況也都是警察會遇到的，尤其是對付危險分子時，最好先熟讀警察手册，再小心運用你的機智，否則因公殉職蓋國旗可是家常便飯呢！另外也要常聽同事們的建議，才能順利解決事情。

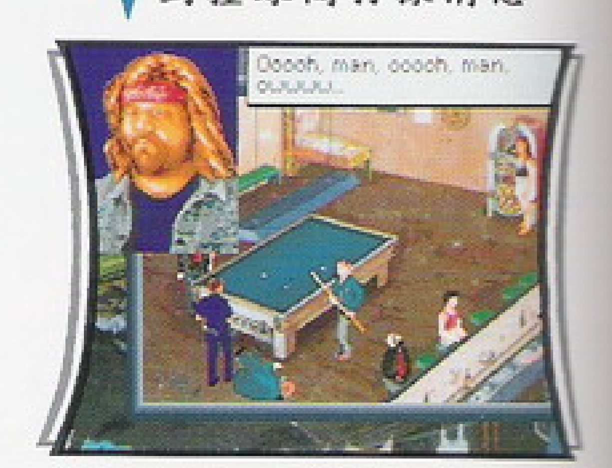
除了劇情之外，讓我們討論一下遊戲本身。Sierra公司爲了照顧新加入PC Game的玩家，而把一些經典級的冒險遊戲改成256色加上最新開發出的操

▼聽取任務簡報



作介面重新推出，這種新瓶裝舊酒的作法也常爲人所詬病，但事實上由這種方式而製成的產品也有其存在的理由。每年有許多公司加入休閒軟體的行列，有一些早期遊戲做得眞的不錯，不過如果以現在的水準來看，包準玩兩、三天就撐不下去了。

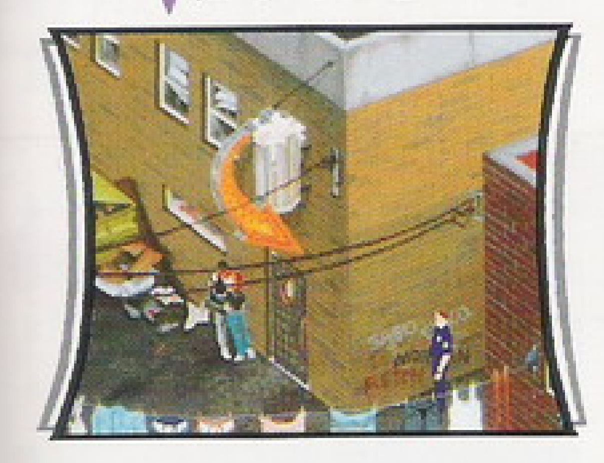
▼到撞球間打探消息



舉例來說，雖然我對創世紀很著迷，但買了珍藏版的創世紀I、II、III代之後，到現在仍未灌到硬碟中，原因是以七代的眼光看I、II代就如同大人和小孩的差距。而且冒險遊戲的精髓是在劇情，因此雖然是很久以前的暢銷書，只要再重新印刷一下，對那些沒看過的人仍是非常有吸引力的。但是這對玩過的人就不甚公平了，由於劇情不變，冒險遊

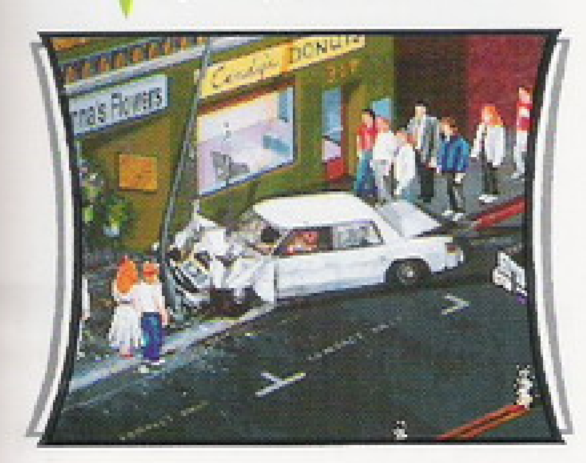
戲的耐玩度就更低了。

▼黑暗的陋巷



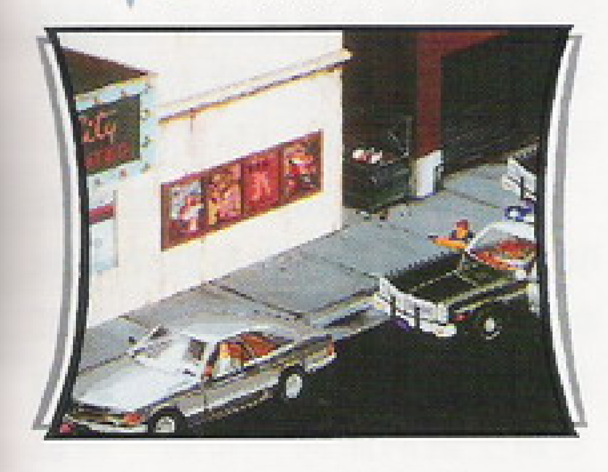
Sierra 公司出版的冒險遊戲，畫面和音樂、音效的水準是相當不錯的，尤其新警察故事中的畫面就如同照片一般地寫實，像油畫一般的畫面效果，看起來非常〞養〞眼（不要誤會了，我不是說幻想空間）。

▼處理慘烈的車禍



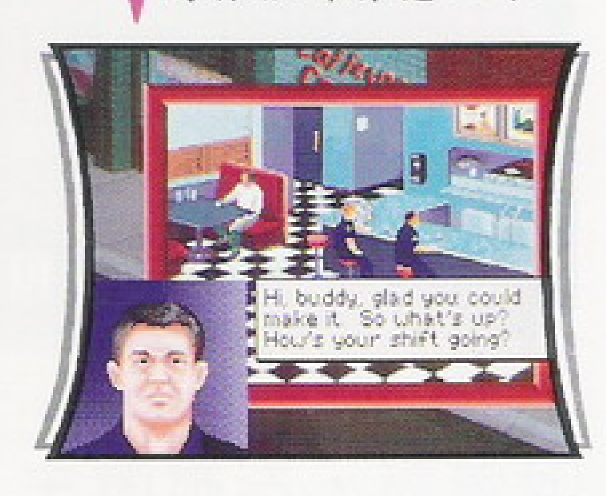
與其說新警察故事是冒險遊戲不如說是〞模擬〞遊戲，

▼查緝失竊的車輛



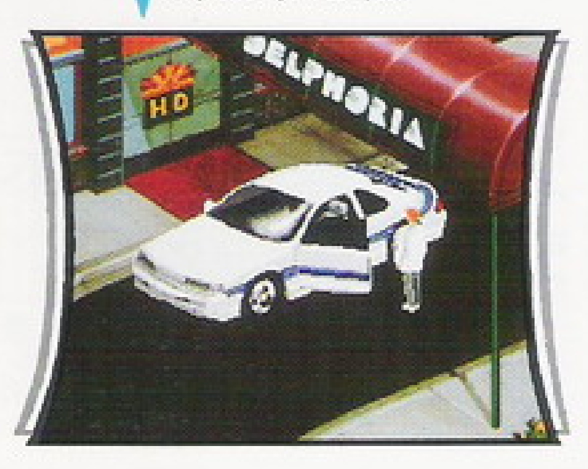
所謂模擬是模擬警察辦案。在資料的考據上非常詳細，一些專門名詞，如罪犯、罪名、犯規事項，甚至連監獄所開出的罪名也都用3到5個數字碼代表，姑且不論是否有過度保護的嫌疑，但這一部份更加深了模擬的眞實性。不過有一個地方卻令人感到些許厭煩，那就是開車，由於開車是在一張街道圖（好像是放大的地圖），一點藍點表示是你的車，車上有幾個鍵：前進、右轉、左轉、加速、減速。前三者是玩家在行駛到下個路口之前就要決定；而路口與路口之間距離太短，常會來不及轉彎。

▼喝杯咖啡休息一下



街道圖上除了麥當勞和警察局可一眼看出外，其餘每一區域是什麼都要用〞看〞的指令才能得知，而說明上又沒標示出來，筆者就曾在〞街上〞逛了30分鐘才知道要去某家咖啡廳去和夥伴會合，更糟的是沒有倒車的可能，不小心開過頭了，只好再繞一圈了。另外，路上有時會出現STOP的標誌，看到這標誌時，玩家就要將速度降低，否則又會因公殉職了。在遊戲初期，玩家扮演的是交通警察，要常在街上巡邏，而在後半段時，玩家會加入緝毒組，開車在路上也就不會遇到狀況，此時開車只會讓人感到無聊。如果可以省略掉開車的話，我想會較適當。

▼到飯店臨檢



操作介面如同Sierra近來的冒險遊戲一樣，熟悉Sierra遊戲的人不用看說明書也可以玩，新手也很容易上手，只要有一隻滑鼠就可以了。（除了存檔時要鍵入檔名外）

另外玩者還會遇到使用電腦及賭梭哈的畫面，這兩者玩家也可以很容易地去進行。啊！說起賭梭哈，這可能是玩家會在這遊戲花最多時間的地方，除非玩家有賭王、賭聖、賭神三渾名之一。要完成這個遊戲共需賭兩場梭哈，第一場要贏到 500 元以上，一次最多押15元；第二場要贏到1000元以上，一次最多押30元，而且途中無法存檔，筆者還特地去請個梭哈高手來才解決問題。如果對梭哈實在一竅不通，也可以用Game Buster來解決上述問題。

▼玩梭哈牌局



整體來說，這種新瓶裝舊酒的玩意兒並沒有什麼可詳細討論的，況且又是由Sierra這種大公司所生產的，品質自有一定水準，值得向初玩這些遊戲的人推薦。至於〞成仙〞級的玩家，還是把錢省下來，準備買警察故事第四集吧！不過仍然希望製作公司花較多的人力、物力去開發新的東西，畢竟新遊戲對新手或是老鳥都有號召力，還能讓大家享受最新科技的結晶。

作者 J.M.W.



遊·戲·獵·人

精訊軟體發行



作者 Wesley

市面上近來出了不少國人自製的RPG遊戲，例如甫獲得第三屆金磁片獎的超人戰紀，以及即將上市的武俠小說名著笑傲江湖等，聲勢都很驚人。而聊齋誌異之幽谷傳奇，則是另一種別具風味及特色的RPG。

群魔肆虐，荼毒人間

故事的背景是在一個叫做古磐山的地方。那兒原是充滿妖魔鬼怪的地方，一批來自中原、為了逃避戰禍的人民到了此地準備重新建立家園。這些人中的一位法師，便利用金、木、水、火、土五種自然界的力量，粹煉出五形石降伏各種妖魔，並依五行分別興建五座寶塔。



惡鬼作怪，民不聊生



法師顯神威，眾妖孽哪裡逃！

數百年後，從中原來了一位逃犯鄭伯付，他用邪術召喚出赤符鬼王。赤符鬼王想利用五形寶塔修得金剛不壞之身，於是就破壞了原有的五形石，結果妖魔大量從塔中逃出為害鄉民，而寶塔也淪為邪魔的淵藪。

遊戲開始，是你不明不白的站在一個人面前，聽他長篇大論講述這段歷史，然後你就要接受斬妖除魔的神聖任務了（如果你不接受的話，就會立刻被踢回 DOS）。



斬妖除魔，任重而道遠

人物對話，特色不強

在你大致了解故事的背景後，就要開始這段旅程。你所在的地方是古磐城，周圍還有其他的城鎮、村落及五座寶塔，這些地方就是你往後必須來來往往的許多地點。



古磐山的地理全圖

遊戲當中你必須不斷找人攀談，以取得線索，這些談話是採用「關鍵字交談系統」，也就是你必須找到特定人物跟他交談，從他口中得到某一個關鍵字、詞後，才能使遊戲進行下去。此外，遊戲還提供了一些小道消息或客套話，因此在設計遊戲時，建立對話資料庫就很重要。

不過，程式在抓對話庫的資料時，似乎並沒有按照人物的特色選擇回應的話。我們可以發現，三歲小孩和八十歲的老頭子講的是同一句話，甚至鄭伯付的乾兒子，在說出一大堆阿諛諂媚乾爹的話後，還會以一般受盡折磨村民的語氣再罵他。如此看來，遊戲作者意圖使這遊戲具有多樣化的努力（讓每個人物不管其重要性如何都有姓名可見一斑），還要再加把勁兒。

昇級容易，賺錢簡單

幽谷傳奇也是採用不斷殺敵以得到經驗或金錢，藉此提昇主角的能力，不過與其他RPG略有不同。在主角殺死任何妖魔鬼怪後，會出現「紅心」以增加生命點數，或是長劍形狀的「劍氣」以增加武器殺傷力，或是其魂魄以恢復主角施法能力，其他還有鑰匙及金錢等，比較複雜。



不怕死的小鬼，納命來吧！



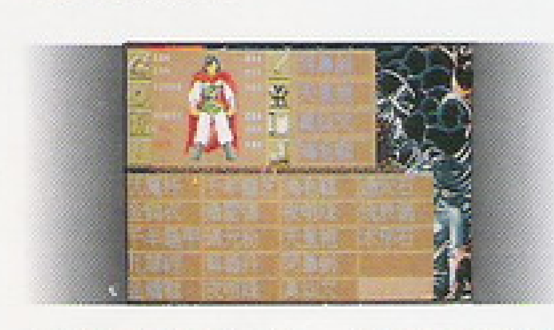
土印冥王，快受死吧！

就此看來，為了提昇自己的能力，必須要不斷動刀動槍囉？那又不盡然，因遊戲有不少地方都有機關，一踩上去附近就會出現許多錢袋、紅心或劍氣，你可以儘管地拿取。而且不知道是否是設計時的 Bug，如果你將進度 Save 再 Load，這些機關仍然有效，因此你就有取之不盡、用之不竭的資源了。

不勞而獲的結果，使得殺敵變成沒有意義的事（除了因為他阻擋你前進；也許作者是希望玩家要有好生之德），大量金錢能讓你去購買裝備，從最爛的等級一次買到最高級的武器、護具等。（這樣放水好像也太離譜了點！）



武器款式眾多，任君挑選，包君滿意！



以最好的裝備，對付最厲害的魔鬼

主角施法，急急如律令

幽谷傳奇的主角也可以施法術，而且施法過程頗具東方風格，可以說是遊戲的一大特色。每一個法術是由四或八個中文字組成，施法時用鍵盤輸入即可，唯一的限制是你的法力點數要夠，而且如果用一些主角還不會的法術（例如從BBS上聽來的），則會有走火入魔之虞。



富有東方風味的施法術，是遊戲的一大特色



急急如律令，芝麻開門！



哇哈！我找到進入火燄塔的水形石了！

在繪圖方面頗見用心，不論主角長髮、紅披肩的俠客造型、平民裝扮的店小二，隨處可見的太師椅、大瓷花瓶等家具，甚至中國式的建築風格都很細膩的呈現出來，讓人不禁覺得看幽谷傳奇是一種享受。可惜的是人物造型也太少了。你能想像一個有錢的員外、邪惡的逃犯與沿路乞討的叫化子竟然都「長」得一個樣子嗎？

此外，遊戲中還有一個蠻有趣的地方：一旦你有錢去買鴻毛鞋穿時，則輕功就會大幅精進，不但可以水中行走、飛越大門，還可以樹頂遊、燈上憩，只可惜還不能飛簷走壁。



救命啊！我不會游泳啊！



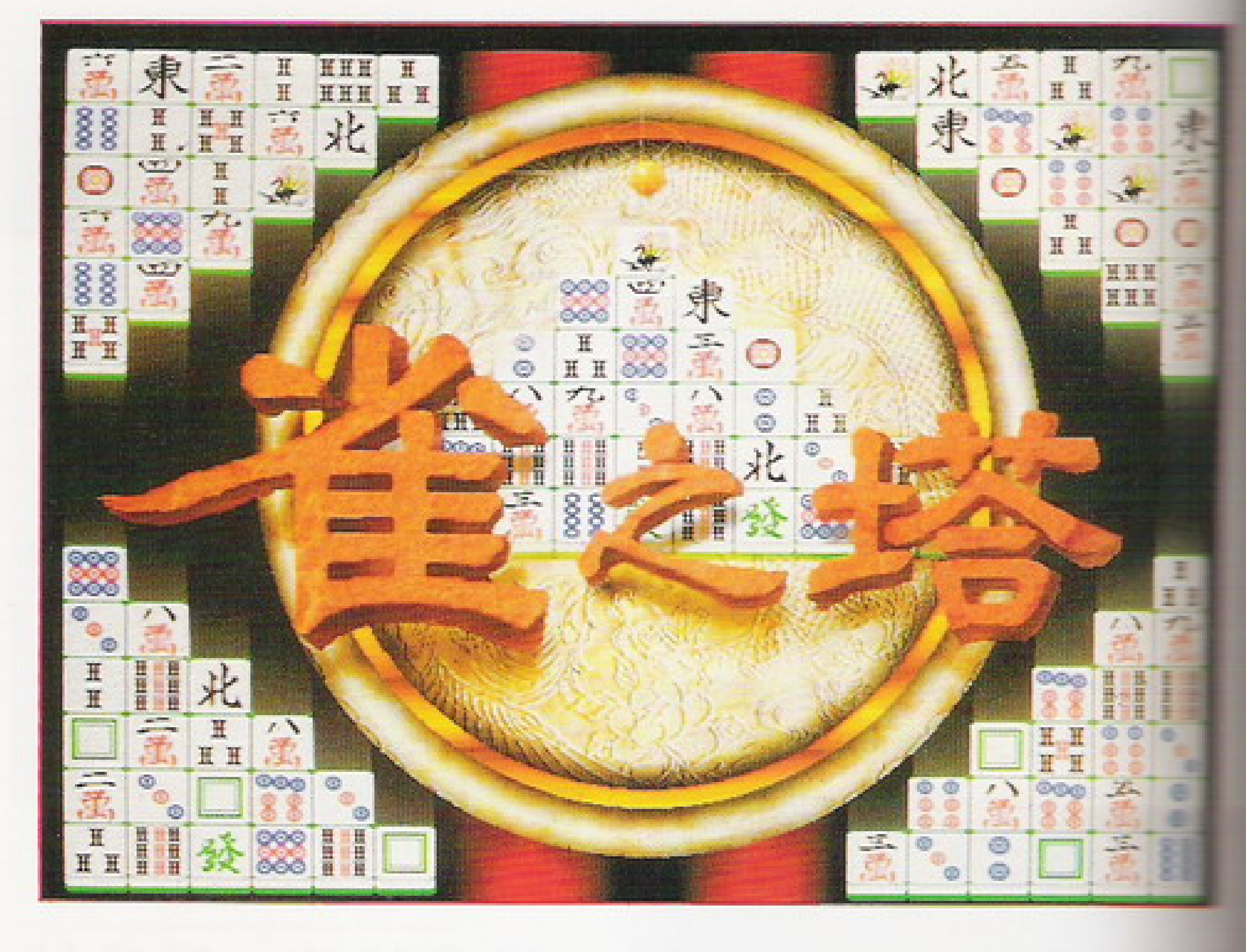
魂飛魄散，超生無門，復仇無望

整體看來，聊齋誌異之幽谷傳奇雖有若干缺點，但從故事結構、畫面流暢程度、3D和45°觀點及繪圖等方面而言，可說是一項具有不錯水平的遊戲。而進行時雖有其困難度，但也不致於刻意刁難，值得大家嘗試。



遊·戲·獵·人

軟體世界發行



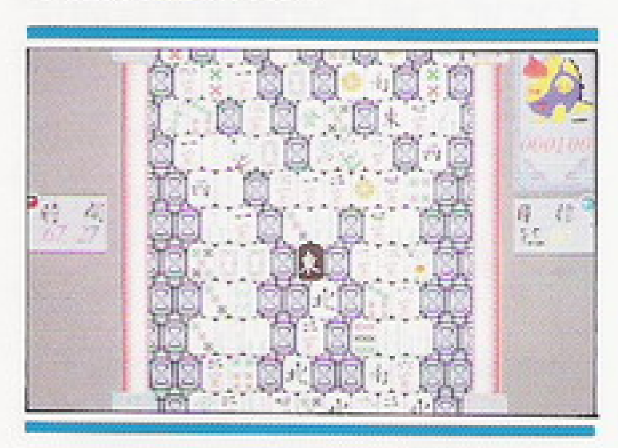
眞不曉得現在的程式設計師在想什麽，寫個遊戲也這麼不安於室，明明是個麻將遊戲偏要弄出這麼多花樣，就拿這個叫雀之塔的遊戲來說好了，擺明了就是由麻將組成的塔，虧他還想得出來。至於雀之塔有什麽別出心裁之處，現在就讓我們來瞧瞧。

其遊戲規則相當簡單，只要依照得分規則，從檯牌中找出和手牌相關的牌，組成順子、對子或三花、四喜、七吉等陸續取出而不使雀塔倒塌，不過須注意所剩的備牌數及須取走之目標數，因爲一旦備牌數用完而所取之目標數不夠，就無法扳回失敗的局面。其時間是用倒數計時的算法，但我倒不認爲有那麼重要，不過自認反應靈敏的玩者不妨向十秒挑戰，但可別叫苦連天的哦！

遊戲的選擇共分成單人單機、雙人單機、雙人雙機乃至四人雙機，此外又分對抗、合作等，總共有十種玩法，但也只是多了幾人可共同進行遊戲而已，其中並無啥差別。



此外還有環寶島遊臺灣，先選擇起點進入遊戲，在達到目標後會回到臺灣地圖，此時再選擇下一個旅遊點，搭配不同的交通工具前往，當然越高級的工具價格越貴，所需花費的得分數也越多，直到全部遊完爲止，還好這部份附有儲存功能，不必將它一口氣玩完，不然眞會累死。



遊戲的畫面只有一種，但雀牌的堆疊方式卻千變萬化，每關的形狀皆不相同，但都得小心翼翼的盯著，只要一步走錯就全盤皆輸。此外每過完一關都會出現接關密碼，不妨將其抄下。

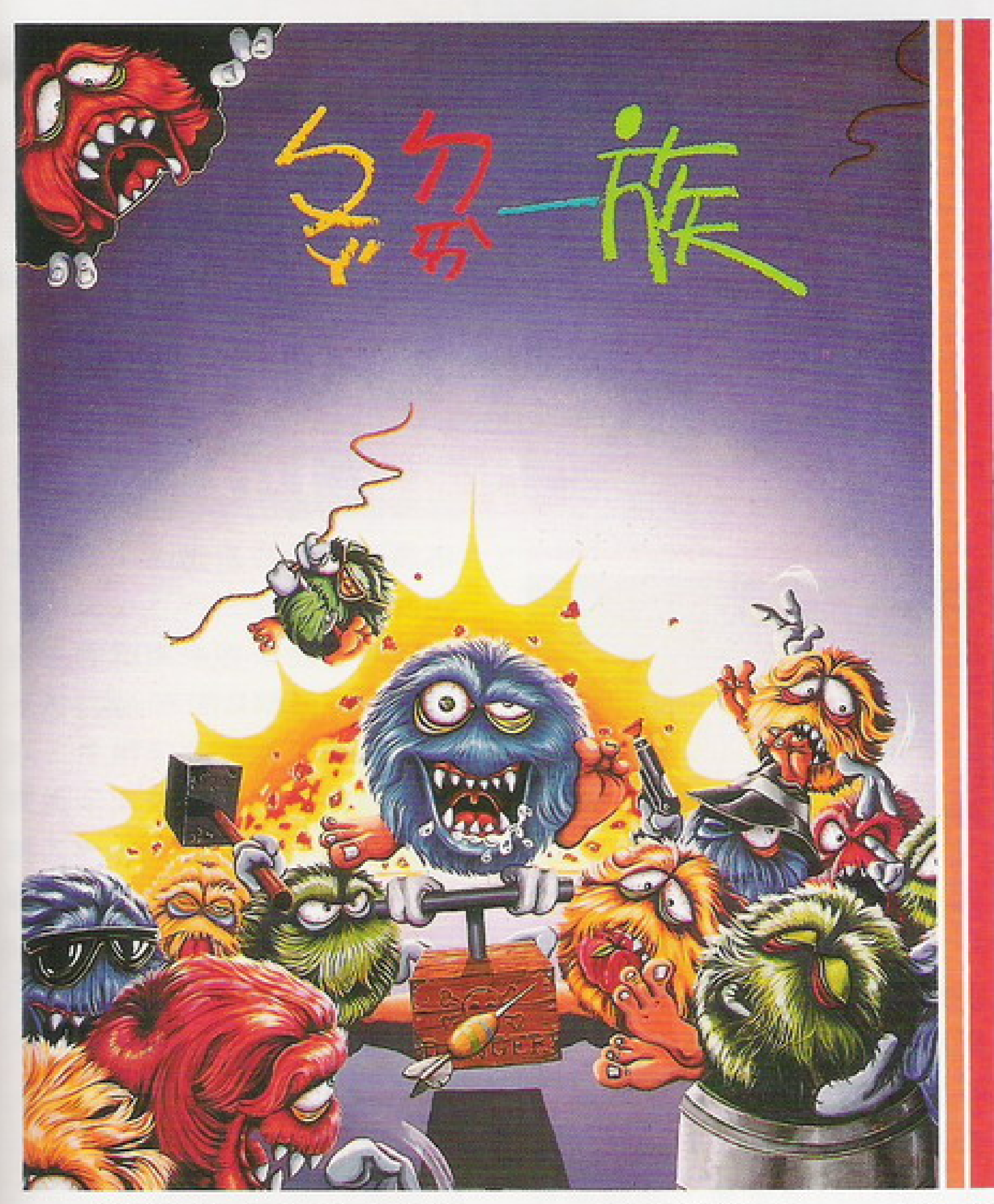


還有一點一定要講，就是那個「讓我ㄕˇ了吧」的音效，跟工地裡的鑽地聲相差不遠，我倒寧願戴著耳機聽聽收音機裡傳來的美妙音樂。

智育遊戲照理說並無好壞之分，對每個玩家而言，只要一上機就會被吸引住，自制力不夠的人就會陷在那兒。就像當初我拿到遊戲的時候，就玩了將近八個小時，除了中午吃飯時間被硬拖去吃飯外，直到視茫茫、眼花花，才依依不捨的關機。爲什麽這類遊戲會有這麼大的吸引力呢？親愛的讀者您想得通嗎？我想不通呢！

在此我想謝謝這個遊戲的作者，感謝他如此不辭辛勞的努力，完成了這個遊戲，希望他再接再勵作出更多、更好的遊戲。也祝各位讀者玩遊戲愉快，咱們後會有期，再見！

作者 春麗





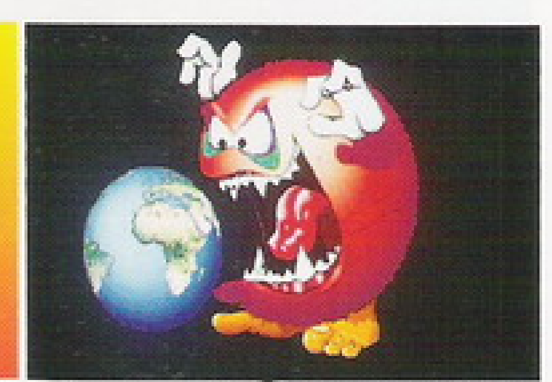
遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行

喜歡讓腦筋“秀逗”的智育遊戲玩家們又要傷腦筋了。一群瘋狂、調皮、又好惡作劇的宇宙搗蛋者—“死鬼族”即將登陸在你的個人電腦上。如果你已經厭煩了麻將、樸克牌或是俄羅斯方塊一類的智育遊戲，那不妨換個口味，嚐嚐由這些外星小鬼頭帶來的輕鬆小菜也不錯哦！

這個由101關組成的迷你遊戲，架構類似前一陣子在日本蠻走紅的倉庫番遊戲，但兩者內容、故事卻是完全不同的東西。筆者常私下懷疑，類似倉庫番、鑽石方塊這類的小品遊戲，爲何能有如此大的魅力，吸引那麼多不怕掉頭髮的玩家廢寢忘食？可能人都有自虐狂吧！否則面對市場上前仆後繼、爭相出籠的智育遊戲，爲何仍是愛不釋手呢？

而ㄆㄚˊㄉㄞˋ一族這個“小”遊戲，也眞讓我吃足了苦頭。先不論其故事背景是如何（那並不重要），玩家只要知道遊戲規則及玩法就好了。此遊戲共有十大關，每一關又有十小關，再加上最後一關，共有101關。在這101關中，每關都可能有一隻到數隻的“小死鬼”分佈在各處，筆者的任務就是將這些調皮的小鬼“趕”回他們的“窩”（顏色相同的睡眠裝置）裡去。然而，隨著關數的增長，阻礙物及秘寶的種類與數量也漸漸增加，玩者必須善用地形地物，想法子在時限內將這群不太聽話的小鬼頭集中到他們應該窩的地方就可以了。但說的簡單，做起來可不容易，還好，遊戲提供了每過一關就可得到該關過關密碼的方便。否則，101關玩起來可就不輕鬆了。



在目前市場上衆多智育遊戲中，ㄆㄚˊㄉㄞˋ一族算是極爲傳統的，單純的固定關數，每一關的佈置無論玩幾次都是一樣的，玩熟後就會因失去新鮮感（或已經背熟過關路徑）而不願重玩。另外，雖爲了讓玩家漸漸適應遊戲規則，而採每過一大關才加入一種新的障礙物這種設計，但結果卻是大概在三、四十關後才眞正進入遊戲的重心，前三十關幾乎可說是沒挑戰性可言，尤其前十關更是簡單的只有白痴才玩不過，只好把它當作熱身及訓練的關數吧！所以雖號稱101關那麼多，但實際上的關數卻要打點折扣才是。

大多的智育遊戲雖不如RPG、冒險遊戲那般來得叫好又叫座，但當你玩累了要做滿筆記、畫盡地圖的大遊戲時，不妨稍改變一下口味，一同加入我們這群髮蒼蒼（絞盡腦汁想要破關所致）、視茫茫（盯著螢幕一刻也不敢移動的結果）而牙齒動搖（失敗時咬牙切齒造成）的智育遊戲玩家吧！

作者 Donnell



遊·戲·獵·人

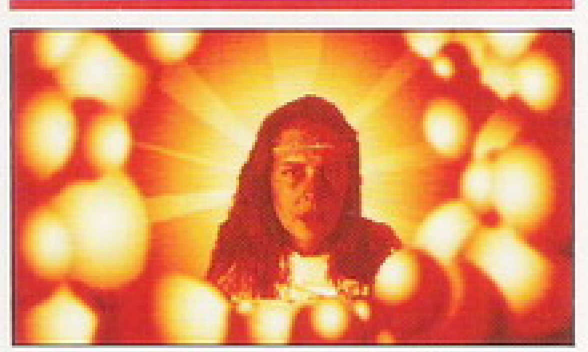


魔法王國

泛象軟體發行

作者 DONNY

剛拿到這個遊戲時，筆者對其國內代理公司感到相當陌生，以爲是家新公司，後來一看到裡面的「東東」，才知道就是以前的立東軟體。立東改名後推出了一系列 COKTEL VISION 公司的遊戲，例如頑皮小精靈2、印加帝國、魔法王國……等。



公主打出求救訊號

筆者對 COKTEL VISION 的唯一印象，就是頑皮小精靈這個遊戲。頑皮小精靈有著爆笑但難度極高的謎題，挺適合喜歡考驗自己IQ的人嘗試。至於魔法王國這個號稱魔幻智育的遊戲，雖然爆笑不再，但難度不減反增，使得這套遊戲缺乏了吸引力和應有的樂趣。

先談談魔法王國的內容吧！故事發生在藍岩王國，你的祖父——也就是這個王國的統治者，告訴你國家正面臨極大的危機。以前被你祖父擊敗的魔法師 KRAAL，正捲土重來準備復仇，但你祖父的力量已衰退，於是只有繼承神聖血統的你才能打敗邪惡的 KRAAL，保住藍岩王國。



巨石像把守著機關門

爲了挽救藍岩王國，你必須在大月蝕到臨之前找到三粒聖沙，放入神聖沙漏內以消除邪惡，但達成此目地需經過三大難關，而你卻只有三天的時間。別以爲很容易，這遊戲有著超級刁鑽的難關，玩起來令人覺得既無趣又沒有成就感。

如果你有玩過 THE LEGEND OF KYRANDIA，那你將發覺兩個遊戲的開始竟是如此相似，但若將彼此的風格拿來比較，卻有很大的差異！

THE LEGEND OF KYRANDIA 的場景多寡適中，劇情還挺幽默的，音樂和畫面也都有相當不錯的水準；魔法王國雖在音樂和畫面上的表現還不錯，但內容和場景方面，則令筆者感到不滿意。至於原因呢，筆者會在後面提到。

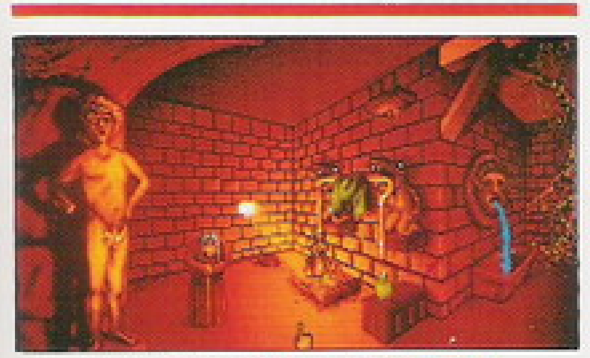


巨龍擋路，如何過橋呢？

筆者就以其中一關的過程爲例：在你擊敗百頭魔龍後，終於見到了神殿的守護者，只要從她那得到第三粒聖沙並進入神殿內，就可將聖沙放入神聖沙漏以解救藍岩王國。但事情沒那麼簡單！神殿的守護者被 KRAAL 施法老化，你必須用一種花製成的藥水給她喝才能恢復原貌，如此你方能進入神殿。

至於製藥的過程，則令筆者痛恨不已。首先拿起木塊、樹葉和青苔放在爐床上，拿起鐵鎚打斷人像的手臂以取得雙耳瓶，將瓶子放在青苔上，拿取人像臉上的破布擦拭人像的眼睛，你會發現眼睛竟然是石英，於是將毒液和花粉各倒於石英上，生出一朵花和一條蛇，蛇告訴你牠可把東西彎曲，把銅管給牠彎曲，將花放在雙耳瓶內，推牆後一塊磚掉落使陽光得以照進來，觀察堵塞的噴泉口，發現要解密碼才會有水，既然是標榜魔幻智育的遊戲，密碼應當不簡單囉？才怪！只要將四個數字照提示排列大小就行了，不知遊戲製作人是否在打瞌睡。

有水後發現噴泉口掉落一個小東西，原來是聚光透鏡，用透鏡聚光點燃爐床……（



製造返老還童的靈藥

哼！別以為如此藥就做出來了）拿取櫃上的金幣，將藥瓶放在櫃上，把地上的怪獸雕像放回牆上，再把彎曲的銅管架在兩尊怪獸像的口中，用樹葉連接銅管和雙耳瓶之間的間隙，再把破布沾水弄濕放在銅管上，你就可看到蒸餾後凝結的花液滴在藥瓶內，至此製藥過程才大功告成。



利用小船渡海

請注意！以上既複雜又無聊的動作全都是在同一個場景內完成的，這種玩法如何能令人不厭煩？且當你在每個場景都須做一大堆瑣碎事時，這就更不用提了！最令筆者洩氣的是，當你把藥交給守護者後，守護者告訴你開啓神殿的方法竟是將你身上的銅球放在一尊小雕像上即可。忙了這麼久竟然只得到這句話，筆者當時氣得差點把電腦砸了！不過這比起後來的『慘況』，還算是小巫見大巫。

譬如進入神殿後發現神聖沙漏被偷、好不容易走出神殿卻被人搶光身上財物，一無所有……等，這遊戲還眞符合中國人的明訓：「天將降大任於斯人也，必先苦其心智，勞其筋骨……，」筆者玩得是咬牙切齒，痛苦萬分。



門禁森嚴的玄關

魔法王國的不合理玩法，造成不照著原作意思就玩不下去的窘境。號稱魔幻智育遊戲卻有著簡單的謎題，當成冒險遊戲則場景又少得可憐（筆者算了一下，去掉交代劇情的動畫，還不到二十個場景），整個遊戲架構和高難度皆源於物品的搭配和使用，於是到後來筆者索性把東西隨便亂配亂放，總會碰到解決難題的辦法，所以這個遊戲應稱為拼湊物品遊戲。



光怪陸離的場面

魔法王國雖然一開始就讓你知道只剩三天時間，事實上這遊戲並無時間概念，你要耗多久都無所謂（玩過黑暗之蠱的人必定很羨慕此點），再加上沒有死亡（筆者在過橋時碰到怪獸擋路，聲言筆者要打死牠方能過河，然後這看似狠毒的怪獸卻呆在那，直到筆者調出藥劑使牠縮小為止，還眞合作）和用錯物品（除非是遊戲認為對的物品，否則根本無法使用）的威脅，這遊戲很明顯的就以拼湊使用物品貫穿全局。一個不錯的題材，卻因設計不當而失去許多可玩性和吸引力，讓筆者感到十分可惜。



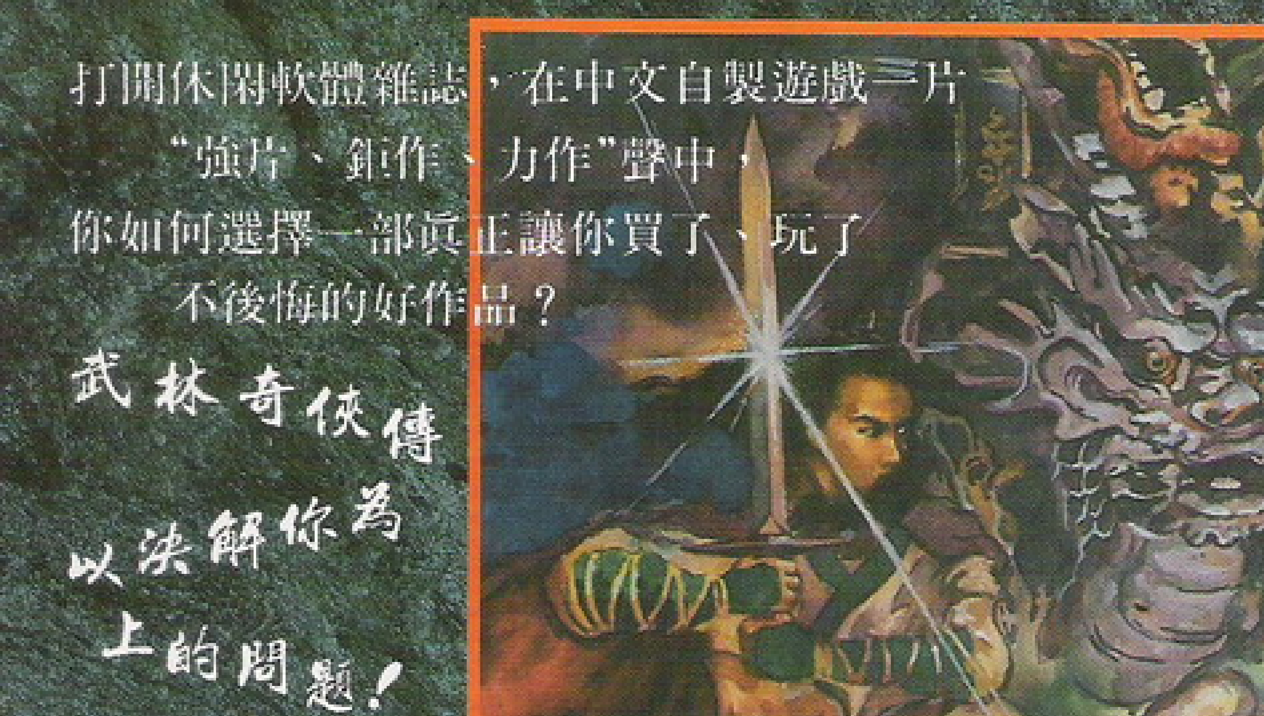
又一次的牢獄之災

除此之外，魔法王國也有不少優點，遊戲的音樂和動畫都做得相當不錯，尤其是人物的部份，採用掃描畫面，頗有眞實感，但礙於解析度的問題，有些人物看起來挺嚇人的。另外遊戲中有 PETROY 這位智者可為你解釋一些稀奇古怪的東西，還有 URM 這隻淘氣的蝙蝠，某些難關還得靠牠幫忙才能解決。在每度過一難關後，隨行的侍從 UBI 和 ORBI 會表演有趣的舞蹈，挺能放鬆一下心情。



神聖沙漏之謎令人費解

在遊戲本身的功能上，有兩項筆者滿喜歡的地方，一是遊戲提供四種字形，可依個人喜好選擇；二是遊戲提供筆記本功能，可自行輸入想要記錄的資料，一旦忘了隨時再叫出筆記本即可。總之，這個遊戲不論是內容、玩法或表現方式都滿特別的，若你有許多空閒時間又喜好「特別」的遊戲，魔法王國仍是不錯的選擇。

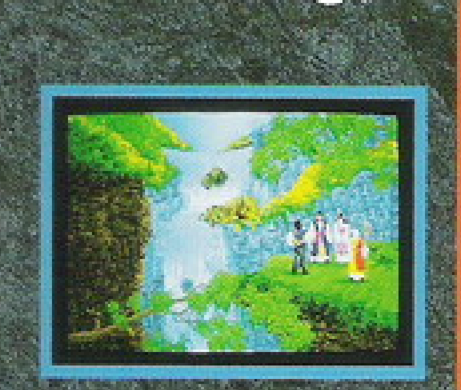


打開休閒軟體雜誌，在中文自製遊戲一片
"強片、鉅作、力作"聲中，
你如何選擇一部真正讓你買了、玩了
不後悔的好作品？

武林奇俠傳
以決解你為
上的問題！









武林奇俠傳

這是一部與時下RPG遊戲截然不同的精心之作，希望您會喜歡。

瘋狂双響炮

你想嘗試將教室炸翻天的快感嗎？

夾著"無敵的"旋風反追逐陽婆婆又是什麼滋味？

ALPHA UNIT

漢堂國際資訊有限公司

提多公司繼PC原人、隱藏雙霸天之後又一動作精品

SUPER CAULDRON 魔神鍋

歐洲動作遊戲老店
法國提多公司93開春
之作『魔神鍋』由你
扮演小小巫師一探魔
法世界、闖遍神奇地
帶，你想嘗試
魔女宅急便
中乘著飛天掃帚
翱翔天際的快感嗎？

凡以前購買盜版提多公司[illegible]者，
如果你的磁片故障，請將遊戲寄[illegible]公司
，每套遊戲附更新費用[illegible]公司將予
以更新，您並可享有使用[illegible]權利。

TITUS SOFTWARE

慶祝提多動作遊戲在台發行，
漢堂特別推出—
ＰＣ原人＋星戰天龍二合一，僅需260元

©1992 Titus

漢堂

TITUS

提多公司推出第二波攻勢—解謎型動作遊戲

阿拉伯歷險 狐狸「精」

別急／他不是專施狐媚迷惑男人
的狐狸精，他是隻運動神經發
達的、聰明成精的、男的頑
皮小狐狸—提多，
有多發達？他能玩滑板、飛毯、
保齡球……，酷吧！
有多聰明？上天入地、飛簷走壁
都難不倒他，帥呀！
現在，他的女友福克絲被綁架
到阿拉伯去了，你能協助赤
手空拳的他，運用智慧擊
退阻礙的敵人，找到線
索救出他心愛的福克
絲嗎？

to Marrakech and Back

©1992 Titus

漢堂國際資訊有限公司


EPSON的現在・競爭者的未來
EPSON
Quartz
EPSON 個人印表機系列
LQ-100、LQ-570
現在買・再送
價值2,600元"心情錶"
即日起至4月底止・擁有超值EPSON個人印表機，
心情隨時都在歡樂最高點！
LQ-100 NT$6,950(不含稅參考價)・24針・80欄位
英文/250CPS(15CPI)
•字型/8種字型•獨家
配備50張裝單頁
自動送紙匣
平放或直
立皆可使
用。
"心情錶"
看色彩，知您心！
LQ-100 不含稅參考價6,950元
LQ-570 NT$9,500(不含稅參考價)・24針・80欄位
英文/315CPS(15CPI)
・字型/11種字型・
上、下、前、後
四方送紙。
LQ-570 不含稅參考價9,500元
EPSON噴墨印表機、雷射印表機、點矩陣印表機、彩色影像掃瞄器
愛普生電子貿易有限公司台灣分公司
台灣區代理商
旭泰科技股份有限公司
致福股份有限公司
華普資訊股份有限公司
完善的服務
首創愛用者教室，5年來，參加者已超過1萬人●台北、台中、台南、高雄愛用者教室全年開班●首創專業講師專程免費授課，
已有100個以上單位，接受安排授課●全省18處專業維修網熱誠服務，方便快捷●請洽免費服務專線(080)211172



榮耀引薦EPSON創新家族其它成員：EPSON噴墨印表機、雷射印表機、點矩陣印表機、彩色影像掃瞄器

愛普生電子貿易有限公司台灣分公司
台北市南京東路三段287號10樓
TEL：(02)717-7360
高雄營業所：高雄民生一路247號8樓之1
TEL：(07)226-7013

技術諮詢專線：717-7360轉333
愛用者教室專線：080-211172
產品諮詢專線：717-7360轉330

台灣區代理商
旭泰科技股份有限公司
台北市南京東路五段298號2樓之1
TEL：(02)767-0161
(中壢)(03)451-5496
(新竹)(035)264-075
(台中)(04)236-5001
(台南)(06)275-1935
(高雄)(07)335-2116

致福股份有限公司
北縣中和市中山路二段327巷1號4樓
TEL：(02)248-4600
(中壢)(03)457-7645
(新竹)(035)315-040
(台中)(04)327-1189
(台南)(06)297-3359
(高雄)(07)722-4462

華普資訊股份有限公司
台北市八德路4段768巷1弄20號4F之1
TEL：(02)788-6777
(新竹)(035)282-023
(中壢)(03)493-0704
(台中)(04)321-3054
(台南)(06)234-4395
(高雄)(07)323-6116

彩色掃描器授權經銷商
華 普(02)788-6777
(02)836-7782
(02)700-9952
(07)311-5956

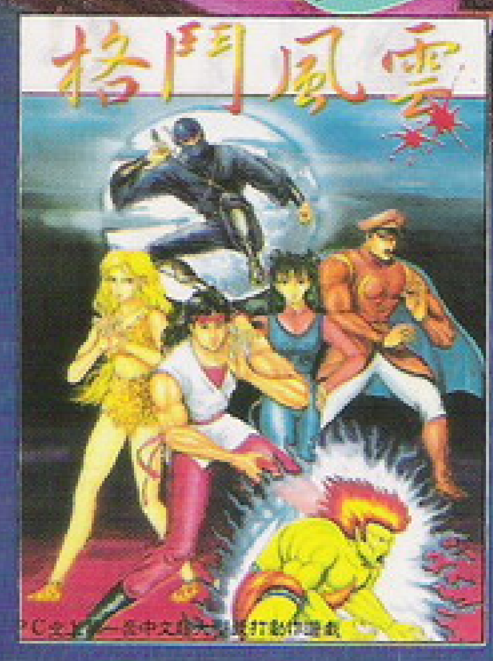
完善的服務 首創愛用者教室，5年來，參加者已超過1萬人●台北、台中、台南、高雄愛用者教室全年開辦●首創專業講師專程免費授課，已有100個以上單位，接受安排授課●全省18處專業維修網熱誠服務，方便快捷●請洽免費服務專線(080)211172

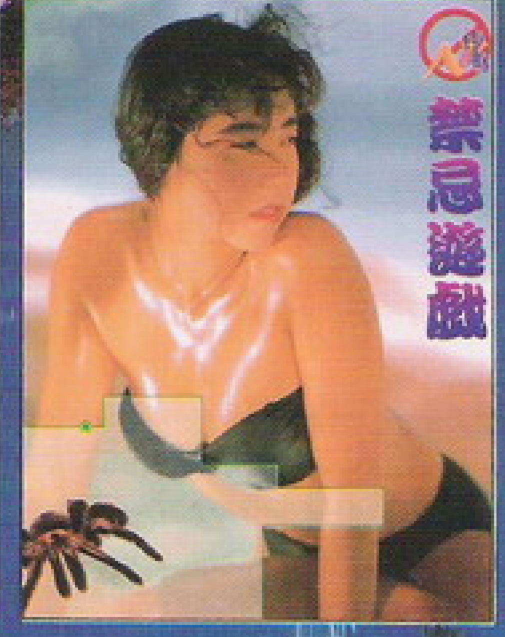
江湖外傳

一套帶領你進入
中國傳統武林俠義世界的遊戲！

一個滿腔熱血見義勇為的年輕人
一個混沌不清的亂世
牽扯出了
一樁沈封已久的武林公案
及
一個幫派想要
併吞整個武林的野心
一切謎般的難題
等你來探索









尋人啓事：

美工：
對電腦動畫，卡通漫畫、PC GAME有興趣者；
我們需要您的加入!!
請備履歷表寄
高雄市翠華路
270號


長重企業股份有限公司／資訊部發行

高雄郵政85號信箱　服務專線：(07)5333545　傳真專線：(07)5333722　劃撥帳號：第41119358號


ARTDINK
狂飆築夢大計
鐵路A計劃開天闢地篇
再現驚人魅力。
CONSTRUCTION SET
A-TRAIN™
鐵路A計劃
開天闢地篇
遊戲特點：
★須搭配鐵路A計劃共同使用。
★可以全面操控平面造景，沒有任何財政的束縛。
★可以自行移山、造海、河流、湖泊、島嶼。
★可以修正已存檔於鐵路A計劃的地圖。
★可以增設無限制的鐵軌及多達27列火車運行。
★事前測試火車運行與設置是否恰當。
★從累積的不動產中，使用財政工具增減資金。
PUBLISHED BY
MAXIS
獨家代理
©1993 Artdink and Maxis. All rights reserved.
Manfactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license by Recording Co., Ltd.
IBM is registered trademark of International Business, Inc.
在中華民國與香港製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝。



遊戲特色：

☆一趟充滿北歐神話色彩的冒險之旅。
☆驚人的256色VGA圖形效果。
☆擁有多重結局的精彩故事。
☆非採單線發展的故事情節。
☆具有震撼性的背景音效。
☆親切的圖形指令操作方便。

自命不凡　勇於嘗試的英勇戰士們
是否有膽量接受歐丁大神的艱難試煉

GLOBAL EFFECT

★比《模擬地球》更豐富的內容，更逼真的情境。
★完完全全眞實的世界；舉凡浩大的軍事作戰或各類新式武器，均一一呈現。
★學習如何對外作戰之餘，兼顧減少破壞環境之辦法。
★掌握改變、創造、或毀滅之大權。
★著重環保的戰略遊戲，給你更新的不同感受。

全球效應

這回，我們把世界交到你手中，全靠你了！

MILLENNIUM

一部讓你從遊戲中窺見人類眞實生活上即將面臨的切身問題之巨作……

想要成爲眞正的統治者，你必須將星球從温室效應和都市污染中拯救出來；維護自然生態的平衡以拯救備受摧殘的環境，更要保護行星不被消滅、奪取。



JOE & MAC: CAVEMAN NINJA™

比《PC原人》更可愛！比《摩登原始人》更瘋狂！
超級原人爲救"髮"妻，甘冒危險深入"龍"穴。

精彩絕倫的大型電玩完全移植作！
不可錯過的PC最佳動作遊戲！

忍者原人

遊戲特點：

★畫面雙重捲動效果，却仍能保持遊戲流暢度。
★遊戲共分六大關，巨型頭目登場，不亞於大型電玩。
★遊戲過程幽默風趣，怪物造型種類多，熱鬧滾滾。
★各類秘寶提供各式武器，請小心選擇使用。
★支援各類音效卡，背景音樂賞心悅"耳"。
★提供單打與雙打模式，可邀你(妳)的女(男)友共玩，樂趣無窮。

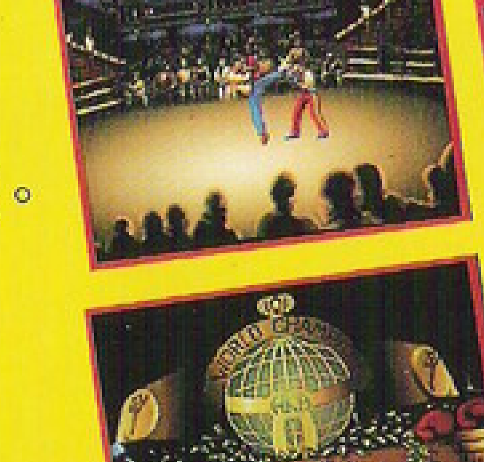
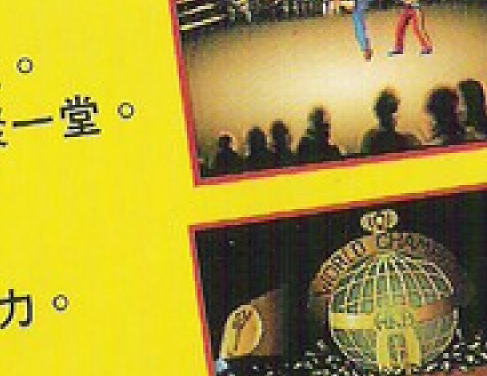
Elite™



獨家代



空手道冠軍賽




自由搏擊的淋漓表現

一次讓你美夢成真的絕佳機會，讓你順利登上世界空手道冠軍的寶座。

遊戲特色：
★聲光美、音效佳。
★動作流暢、動感十足。
★各國空手道精英齊聚一堂。
★眞實臨場感。
★提供訓練模式，
可藉此提升人員實力。

電腦休閒世界 代理　軟體世界 發行

Become the World's Greatest Conqueror!

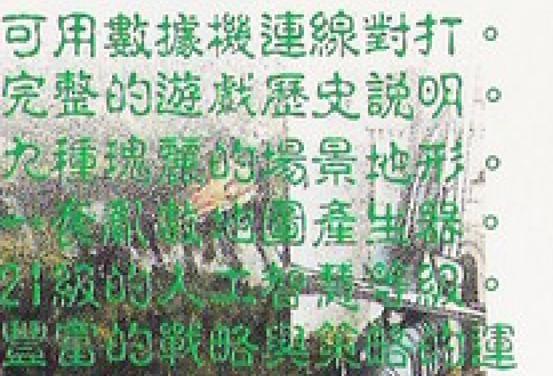
中古戰史

成爲世界的偉大征服者！

卡斯卡提亞(Cascatia)大陸，一個充滿豪取強奪與榮耀光輝的中古世紀蠻荒大陸。在這個廣大的戰場裡，你將扮演一方霸主，四處攻城略地，你的目就是成為一位偉大的征服者。
《中古戰史》融合《完美將軍》、《失落的海軍上將》以及SSG公司的《戰神》等遊戲的特色，將是你所玩過的最佳戰略遊戲。

遊戲特點：

- 提供數場完整戰役。
- 可用數據機連線對打。
- 完整的遊戲歷史說明。
- 九種瑰麗的場景地形。
- 一套亂數地圖產生器。
- 21級的人工智慧等級。
- 豐富的戰略與策略的運用。
- 可自由選擇純人類模式或神話模式。





DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

邪惡女巫抓走公主，誓在復仇；德克英雄大破魔窟，傳名不朽！

龍穴歷險記 III

中文化的卡通動作遊戲！

適　用：IBM PC/AT
記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤/搖桿
顯　示：CGA/EGA/VGA
音　效：魔奇音效卡/聲霸卡
類　型：動作
片　數：7片1.2M

自從單槍匹馬、大破魔窟，殺死了魔迪克巫師並救出美麗動人的公主的德克，正和公主過著幸福快樂的日子時，那老是多災多難的黛芬妮公主卻被來意不善的女巫給抓走了，可憐的德克，真是命苦……這一次，我們的大英雄是否會像以前一樣只憑著一把破劍就平安順利的救出他心愛的公主呢？

遊戲特點：

★一百多幕不同的場景，給你置身科幻世界的快感。
★穿越時空，融合了數千個卡通劇情，精彩內容令人目不暇給。
★美麗的卡通人物造型，比電影更吸引人。
★全中文化的訊息顯示。
★全數位化語音，超寫真的畫面，臨場感十足。
★讓你享受在PC上看卡通的樂趣。

電腦休閒世界 獨家代理

Lemmings 2 the TRIBES™

百戰小旅鼠
瘋狂版

THEY'RE BACK!!!

with new skills, for a new world...

瘋狂小旅鼠又將登陸！
你看牠們個個面容險惡、陰險狡詐
請各位玩家務必小心防範

★多達12個不同品種的小旅鼠，各有所長。
★包含滑雪高手、衝浪小子、跳躍羚羊、詭異魔術師等許多許多。
★更活潑、有趣，比腦筋急轉彎還刺激。

A



production designed by



★拯救神像以取得神力。
★八方面的畫面捲動模式。
★加入數位化音效，可聽到小旅鼠們"優美"的叫聲。
★將劇情融入傳統的《百戰小旅鼠》中。



好GAME票選排行榜

根據軟體世界雜誌第45期意見調查表統計的結果，此次的票選排行榜內，中文的遊戲就已經佔了一半，可見得玩家們已經漸漸認同玩Game就要玩得輕鬆、方便的宗旨。飛機模擬類，以榜上有名的4個遊戲，就可知道好Game 是會得到大家認同的。冒險類突破異軍的亞特蘭提斯之謎，名列第3，以及名列13的猴島小英雄II看來，幽默的冒險遊戲還是很受玩家歡迎的。唯一運動類的遊戲燃燒的野球III位居第7名，實在是很不容易，可能是前些時候職棒熱季，而國內職棒迷也不少，所以將此遊戲擠進前十名。

魔法門III中文版的魅力也不用多說，如今魔法門外傳一星雲之謎中文版也已上市，是否能在下一次票選勇奪冠軍寶座，就看各位讀者了。

編輯部

名次	遊戲名稱	類別	票數	加權計分
1	魔法門III中文版	角色扮演	4550	27218
2	創世紀7一黑月之門	角色扮演	4066	26494
3	亞特蘭提斯之謎	冒險	3704	21428
4	三國演義	策略	3408	18166
5	吞食天地	角色扮演	3422	17840
6	銀河飛將II	動作模擬	3320	17386
7	燃燒的野球III	運動	3494	17068
8	美少女夢工廠	模擬	2530	12722
9	地下創世紀一冥河深淵	角色扮演	2424	12062
10	楚漢之爭II一赤龍反撲	戰略	2662	11966
11	猴島小英雄II	冒險	2500	11474
12	捍衛雄鷹 3.0	模擬	2474	11218
13	太平洋空戰英雄	模擬	2198	9628
14	魔眼殺機II中文版	角色扮演	1946	9402
15	香港麻將	博奕	2196	8472
16	風雲霸主	戰略模擬	1932	8242
17	四川省II	智育	2196	7984
18	三國誌II	戰略	1896	7862
19	俠影記	角色扮演	1950	7704
20	無敵飛狼 2000	模擬	1848	6414

資料來源：軟體世界雜誌第45期讀者意見調查表
意見調查表發出張數：26500份
實際回收張數：7526份
有效樣本張數：6592份
回收率：28.4%

第46期開開傷腦筋中獎名單

姓名	地區
戴金憲	新竹縣
蔡建宏	台北市
周起帆	高雄縣
黃承琦	台北縣
劉安棋	台中縣
林彩鳳	台南縣
楊天仁	台北市
蘇偉碩	台南市
范裕祥	嘉義縣
劉尙炎	台北縣

以上中獎者各得價值500元以內的遊戲（不限套數，但不可超過500元）。中獎者請靜侯通知。

加速的大功臣 - CACHE

／曾昭奇

現今坊間新型的主機板，大都裝有 32K ～ 256K 的 CACHE MEMORY，它們眞正的作用是什麼呢？在林林總總的 DISK CACHE 中，應該用老牌的 PC-Kwik？還是貪圖方便使用 SMARTDRV.SYS？抑或是免費的 HYPERDISK 呢？以下將爲您解開 CACHE 的奧祕，並協助您找出最適合您的 DISK CACHE。

首先讓我們來談談 CPU 的好幫手－－CACHE MEMORY。一般說來，SRAM 是當 CACHE MEMORY 的最佳選擇，它的存取速度大約是 15 ～ 30ns，已經十分接近 CPU 的工作時脈速度，當 CPU 執行程式時，經分析顯示對記憶體的讀取有侷限於少數局部記憶區的傾向，這種現象稱爲「局部參考」。

典型電腦程式流程具有程式迴圈與副常式呼叫；當程式迴圈執行時，CPU 重覆參考記憶體內構成迴圈的一組指令，而每當呼叫同一副常式時，即從記憶體擷取該組指令，以上皆爲形成局部參考的原因。所以如果把程式中經常被叫用執行的部份和資料放置於快速的小型記憶體內，則平均記憶體存取時間可有效降低，進而縮短執行完整個程式所需的時間，而這種快速的小型記憶體就是 CACHE MEMORY。

Intel 便是利用 CACHE 能有效加強 CPU 效率的特性，將 80386 和 8K 的 Internal CACHE 結合起來成爲 80 × 86 系列中最快的 80486，80486 系列的主機板則另闢蹊徑，加裝了 Extenal CACHE 之後，一樣能享受速度的快感。

CACHE 的基本觀念是將最常存取的指令與資料保存於快速的 CACHE MEMORY 內，使平均記憶體存取時間趨近於 CACHE 的存取時間。它的工作原理則是當 CPU 需存取記憶時，首先檢查 CACHE MEMORY，若此資料存在於 CACHE 內，則由 CACHE 讀出，否則才能主記憶體存取該資料，而這一段在 CACHE 內找不到的資料接著由主記憶體傳給 CACHE。傳至 CACHE 的資料並不限於剛剛在 CACHE 內找不到的那一段，位置相鄰的資料也會一起由主記憶體傳入 CACHE 內，以此方式運作，將來讀取資料時，可發現所需資料已進入 CACHE 內。

現在您是否已經對 CACHE MEMORY 有基本的概念呢？接下來要談的是 DISK CACHE，如果您的主機板上沒有 CACHE MEMORY 的設計，那麼 DISK CACHE 可能就是您僅存的加速工具了。DRAM 的價格最近已跌至谷底，1MB 大約只要 700 ～ 900 元左右，換裝至 8MB 花不了多少錢，但對磁碟機的效率有立竿見影的影響。

市面上一些 SCSI 介面的磁碟機控制卡可直接在其上加插 DRAM 當作 DISK CACHE，少數 AT-BUS 介面的硬碟在其上也有 CACHE 的設計，這些硬體 CACHE 固然成效卓著，可是軟體的 DISK CACHE 程式也毫不遜色，能隨著使用者的硬體配備與實際需要自由調整，可稱得上是各擅勝場。

DISK CACHE 的原理和 CACHE MEMORY 一模一樣，主角改成磁碟機，配角則是記憶體，兩者的速度差距更大！磁碟機的平均存取速度爲 17 ms，記憶體是 70ns，17ms ／ 70ns ＝ 257，可見 DISK CACHE 對磁碟機的幫助有多大！還可減少硬碟的磨損。另外 DISK CACHE 比 CACHE MEMORY 多了一項重要的功能，那就是幕後寫入，它將原本要寫入磁碟機的資料先放入 CACHE，挪出時間讓 CPU 執行後面的指令，等到 CPU 進入閒置狀態時，再將資料由 CACHE 寫入磁碟機，別小看這個小小動作，幕後寫入可節省 20 %～ 30 %

的時間呢！

最後我將分兩部份來告訴您如何挑選適合您的DISK CACHE，第一部份是分析CACHE軟體的優劣，第二部份介紹不同情況下該使用何種CACHE軟體。

SMARTDRV.SYS是最容易取得的一套CACHE，功能少得可憐，當初是配合Windows使用的，因爲它可以分出一部份的CACHE MEMORY給Windows當EMS用，功能乏善可陳！

PC-CACHE.EXE是Pc-Tools的工具軟體之一，可完全代替SMARTDRU.SYS，並提供了幕後寫入的功能，能夠針對特定磁碟機做CACHE。

NCACHE.EXE是玩家級的CACHE，提供自動Loadhigh及使用HMA的能力，自行定義Read Buffer與Write Buffer長度，還能針對特定磁碟機做防寫的保護動作。

最後推薦HYDERDISK，這套CACHE可能大家都很陌生，因爲它屬於SHAREWARE。與Windows配合執行時，效率較SMARTDRV.SYS提升70%以上，一共提供六個執行檔，因應使用者的硬體配備，提供比DOS 的Verify更快更安全的Verify writing功能，可防止先前寫入CACHE的資料尚未寫入磁碟機之前，使用者誤觸溫開機鍵，可說是專家級的CACHE，強烈建議使用！

在中文環境及一般直譯式的BSSIC程式，PC-CACHE.EXE已足夠使用，商用程式及容量不大的GAME，NCACHE便綽綽有餘，創世紀7、魔法門外傳等超大型GAME，HYPERDISK可幫得上大忙。

善於利用CACHE的話，即使您只擁有386-25的主機，卻能得到386-40才能享受的順暢。

註：CACHE是以所謂的擊中率（Hit Rate）來衡量其性能，當CPU讀取記憶體時發現已存在CACHE MEMORY稱爲擊中。擊中的次數跟CPU讀取記憶體的全部次數（擊中者加未擊中者）之比是爲擊中率。64K的CACHE擊中率大約是82%，256K可達到93%以上的高擊中率。

附　錄

1.A SMARTDRV.SYS的參數設定:

DEVICE=SMARTDRV.SYS n m /A

n代表設定給SMARTDRV.SYS使用的記憶體K數。

m代表載入WINDOW後，SMARTDRV.SYS仍可使用的記憶體K數。

/A表使用EMS記憶體而非使用XMS。

1.B SMARTDRV.EXE的參數設定:

隨Windows 3.1版出貨的SMARTDRV.EXE功能比SMARTDRV.SYS強了數倍，同時增加了幕後寫入與雙向緩衝的功能。

SMARTDRV d〔+¦-〕 /E:n /B:m SIZE WINSIZE /C /R /L /Q /S

d代表磁碟機標號，+表開啓幕後寫入，-表關閉CACHE功能。

size表開啓的CACHE大小。

winsize表載入Windows後仍可使用的CACHE大小。

/E:n，n爲SMARTDRV每次讀入的byte數，此值必須是256的倍數。

/B:m，m爲開啓的緩衝區大小。

/C表將幕後寫入功能貯存在緩衝區內的資料寫回硬碟。

/R爲將CACHE的內容全部清除並重設SMARTDRV。

/L表強迫SMARTDRV不載入UMB，SCSI和ESDI的硬碟使用者一定要使用此參數！

/Q表載入SMARTDRV時螢幕不顯示任何訊息。

/S表列出SMARTDRV工作參數情況。

PC-CACHE拜Pc-Tools有廣大用戶之賜，雖然功能不強，但仍有不少使用者。PC-CACHE的參數有兩部份，第一部份爲安裝時的參數，第二部份爲常駐後的參數。

2.A 安裝參數：

/EXISTART=nnnn ：表將PC-CACHE載入

nnnn 所示之特定位址。

/Ix or /In ：對特定磁碟機取消 CACHE 功能，x=ABCD…，n 表 1234…。

/NOBATCH ：使用 XMS 爲 CACHE 記憶體時以單磁區爲傳送基本單位。

/OK ：錯誤訊息出現直接跳過。

/PAUSE ：顯示 PC-CACHE 的安裝情形。

/QUIET ：不顯示任何訊息直接安裝。

/SIZE ：使用 nnnK 的傳統記憶體作 CACHE。

/SIZEXP=nnnn ：使用 nnnnK 的 EMS 記憶體作 CACHE。

/SIZEXT=nnnn ：使用 nnnnK 的 XES 記憶體作 CACHE。

/WIN ：當 Windows 載入後，PC-CACHE 會分出一部份記憶體供 Windows 使用。

/WRITE=ON¦OFF ：開啓式關閉幕後寫入功能。

2.B 常駐後參數

/FLUSH ：清除 CACHE 記憶體的內容並寫入磁碟機。

/OK ：訊息畫面不停留在螢幕上。

/ON¦OFF ：開啓或關閉 PC-CACHE 之功能。

/STATUS 或 /S ：顯示 PC-CACHE 之詳細運作狀態。

/UNLOAD 或 /U ：將 PC-CACHE 由記憶體中移走。

/WRITE=ON 或 OFF ：開啓或關閉幕後寫入功能。

NCHCHE 有三組參數，分別爲載入參數，常駐參數和磁碟機參數。

3.A 載入參數：

/INSTALL ：以內定參數執行安裝程序。

/OPTIMIZE=S¦E¦M ：設定 NCACHE 以 SPEED 速度爲安裝優先考量，會使用較多記憶體；或以 EFFICENCY 效率爲安裝優先考量，使用適量的記憶體達到最高的效率；或以 MEMORY 記憶體爲安裝優先考量，以最少記憶體作 CACHE。

/EXT=n,m ：使用 nK 的 XMS 記憶體作爲 CACHE，載入 Windows 後留下 mK 讓 NCACHE 作 CACHE。

/EXP=n,m ：同上，但使用 EMS 記憶體。

/DOS=n ：指定 nK 的傳統記憶體作 CACHE。

/BLOCK=n ：設定 NCACHE 的區塊大小長度，單位爲 byte，須爲 256 的倍數。

/USEHIGH=ON¦OFF ：指定 NCACHE 是否使用 UMB。

/USEHMA=ON¦OFF ：指定 NCHCHE 是否使用 HMA。

/READ ：設定讀入緩衝區的長度（0～63 K）。

/WRITE ：設定寫入緩衝區的長度（0～63K）。

/DELAY=SS.HH ：設定幕後寫入的延遲時間，SS 表秒，HH 表百分之一秒。

/QUICK=ON¦OFF ：指定 NCACHE 在幕後寫入完成前，是否先將控制權交還給 DOS。

/REPORT=ON¦OFF ：載入 NCACHE 時是否顯示詳細載入訊息。

/QUITE ：載入 NCACHE 時不顯示任何訊息。

3.B 常駐參數：

/REPORT=ON¦OFF ：同上。

/STATUS=ON¦OFF ：顯示大略 NCACHE 載入狀況。

/RESET ：重設 NCACHE 所有參數。

/UNINSTALL ：將 NCACHE 由記憶體中移走。

/SAVE ：將現行 NCACHE 所用之參數存檔。

/DELAY=SS.HH ：同上。

/QUIET ：同上。

/QUICK=ON¦OFF ：同上。

3.C 磁碟機參數：

/[=¦-]A ：針對特定磁碟機關閉或開啓 CACHE 功能。

/[+¦-]C ：使 NCACHE 停止將新的資料加入 CACHE，使 CACHE 中所含資料保持一定的內容。

/[+|-]I ：開啓或關閉幕後寫入功能。

/[+|-]W ：若此功能開啓， NCACHE 會將要寫入磁碟機的資料同時寫入 CACHE 中，否則只寫入磁碟機。

/[+|-]P ：針對特定磁碟機作寫入保護。

/R=Dn ：告知 NCACHE 所要預先將磁碟讀入 CACHE 的數目。

/G=n ：設定 NCACHE 最多可讀取多少個 BLOCK 的資料。

/F ：清除目前在 CACHE 中的資料內容。

4.A HYPERDISK 有五個不同執行檔來因應不同機型的需要，而且指令多達 52 個，筆者將針對常用的參數作介紹。

HYPER386 ：386 機型未安裝任何記憶體管理程式者適用，有 XMS 記憶體的 386 也可使用。

HYPER286 ：同上，但針對 286 機型。

HYPERDKE ：適用於任何有 EMS 記憶體的機型。

HYPERDKX ：適用於任何有 XMS 記憶體的機型。

HYPERDKC ：無任何擴充記憶體者適用。

以上五個程式一旦常駐記憶體只能用 HYPERDK 來更改參數。

4.B 參數介紹：

H ：針對硬碟作 CACHE 。

F ：針對軟碟作 CACHE 。

E ：啓動 HYPERDISK 。

D ：關閉 HYPERDISK 。

V ：開啓寫入檢查。（若您使用此參數，請在 DOS 下執行 VERIFY=OFF 。）

N ：關閉寫入檢查。

C:nn ：nn 表 CACHE 記憶體的長度。

W ：對硬碟不作幕後寫入。

Q ：對軟碟不作幕後寫入。

S ：對硬碟作幕後寫入。

A ：對軟碟作幕後寫入。

T:h ：幕後寫入延遲的時間，單位爲千分之一秒。

XU ：將 HYPERDISK 由記憶體中移走。

第47期閒閒傷腦筋解答

解題者 







交通工具	出發班次／時間	最早之抵達時間	總花費
自行開車	（7：30）	中午12：45	960元
國光號	（7：50）	13：45	1040元
中興號	（8：00）	13：55	980元
中華航空 C110	（12：00）	13：00	2140元
復興航空 F061	（12：10）	13：10	1940元
自強號（山）	（7：50）	13：20	1140元
自強號（海）	（8：30）	13：00	1240元

答案：

交通工具爲自行開車
抵達時間爲中午12點45分
總共花費960元

問·題·診·療·室

Q 本人是貴刊的忠實讀者，希望編者能多注意香港讀者的福利。例如香港讀者未能參加貴刊的「閒閒傷腦筋」、「軟體世界 PC GAME 發燒友聯誼會」及「讀者意見調查表之抽獎活動」等，而且還要在每月的十六日以後才能發現貴刊在市面出售，使香港讀者未能有第一手的資料。情況及此，敬希作出改善。祝貴刊銷量節節上升，多謝！

香港 曾耀榮

Q 在軟體世界 45 期中提到換取「創世紀 7 特別篇」一文中，只是照顧到台灣地區，而忽略了我們一班擁有創世紀 7 攻略本印花的香港區讀者，是不是跟雜誌上的換取方法相同？或是有另一方法給我們香港的讀者？

最近，香港區沒有由軟體世界代理 ORIGIN 出品的軟體出現，使我們要買下比軟體世界出品昂貴許多的原版「美版」軟體，這自冥河深淵和創世紀 7 開始便沒有，不知將來的 STRIKE COMMANDER 和 ORIGIN 的產品有沒有由軟體世界代理的在香港出現？

香港 FEDERICK FAN

Q 貴公司推出創世紀 7 特別篇攻略本，似乎沒有照顧香港 Ultima 迷，內容只說 40 元匯票（大概是台幣）寄到貴公司信箱，而海外讀者卻一句沒有提及；希望往後日子貴公司推出什麼送贈或半買半送攻略本時，請多提一句海外讀者云云等，謝謝！

軟體世界推出之 PC GAME ，包括代理國外及國人自製的我都想擁有（浪費的慾望），唉！以本人購買能力，當然唯有選擇一些勁級遊戲，例如：創世紀 7 、冥河深淵……等等（ RPG 迷）。但到 Game 店一站，原裝遊戲卻被搶購一空；再詢問軟體世界香港代理處，答案卻是〝沒有貨〞。過到其他 Game 店擺出絕種原裝 Game 時，卻來一個開天殺價，唯有掏出腰包剩下的花花銀兩，又一頸血。請問越洋向你們訂香港絕種 Game 需要方法，銀兩（港幣）途徑？

兩個多月前，在廣告中見到冥河深淵要出攻略本，到現在連書角亦沒見過，請問何時可在香港出版？購買過期軟體世界雜誌方法？當然是香港區，對不起，太多越洋問題，但請回覆。

香港 伍偉良

A 各位海外讀者，軟體世界雜誌在此利用有限之篇幅向各位問好，也順帶對香港讀者提出的問題作一說明。凡是本刊之讀者本社都儘可能秉持一視同仁的原則，並無厚此薄彼之預設立場，不過由於地緣交通之不便造成活動參與之困擾，本社實在也是愛莫能助。（建議搭建港台海底隧道？）而信中所提及香港讀者未能參加「閒閒傷腦筋」、「軟體世界 PC GAME 發燒友聯誼會」及「讀者意見調查抽獎活動」一事，顯然與事實不符。實際上已有多位香港讀者曾參加這些活動，在上期閒閒傷腦筋——老編出小差的回函中，就有一位香港讀者來信詢問：「為什麼高速公路（ FREE WAY ）還要收費 40 元？」「高速公路車速 30 公里？太離譜了吧！」……至於香港必須在每月 16 日以後才看得到雜誌，以及 ORIGIN 之 STRIKE COMMANDER 是否在香港推出，我們會儘速了解事實狀況，不過 STRIKE COMMANDER 由軟體世界代理推出是無庸置疑的。

另外，有關攻略單行本一事，目前本社已推出魔法門Ⅲ、猴島小英雄及創世紀 7 三套攻略單行本（不定期推出），後續推出之攻略本請詳見本期 P.40 。這些攻略本相信會在近期內陸續推出，敬請期待！而創世紀 7 特別篇因不在市面上發售，只提供郵購（半買半相送）方式，在接獲許多香港讀者反應後，本社決定將半買半相送的活動截止時間延到 82 年 3 月 31 日，再版之後存貨真的不多，敬請把握。香港之痴狂級玩家不用飲恨，敬請把握這次機會，辦法請見本期 P.40 。

至於開放雜誌海外訂戶，由於礙於人力及郵資匯率等問題，本社正在洽談中。事實上，除香港外，從許多的海外讀者在投書說，他們大多請在台親友購買代寄雜誌之現況，對這些讀者而言，也造成某些困擾。我們也希望在現實的考量下，能儘速讓各方案早日施行。我們相信唯有讀者的大力支持，才是本社逐步成長的動力。

有關香港經銷商之各項問題，香港讀者請逕洽軟體世界香港分公司，電話是（香港） 7292781 。

Q 最近的 Game 大多都要用到 590K 以上的記憶體，而我的電腦的記憶體只有 571K ，買了新 Game 可以玩的也沒多少，希望軟體世界可以指導我如何將自己的電腦擠出 600K 以上（正如第 44 期的遊戲獵人所說的：哎！這年頭不懂得將主記憶體擠出 600 K 以上的人是會錯過很多好遊戲的），我想我就是其中一個。

屏東縣 陳世奇

問·題·診·療·室



A 您的電腦是 386 的，所以記憶體最少有 2M，所以照這個情況看來應該是您不太曉得如何使用記憶體管理程式。在這邊介紹您參考軟體世界雜誌第 41 期 P.109 「如何加大個人電腦傳統記憶體使用空間」一文，望能解決您的問題，也希望有相同問題的讀者也能參考此篇文章。不過看此類文章多少都需要一些基本常識，否則很可能會看不太懂，所以在此介紹--本記憶體管理書籍：向 PC 640K 極限挑戰，陳文欽著，倚天雜誌代理發行。您可去電腦公司選購即可，也希望想對記憶體管理有進一步瞭解的讀者也能去研讀相關書籍。因爲如果您還想讓電腦能多發揮點功能、多跑些軟體，最重要的多玩些遊戲的話，對這類的知識一定要瞭解，如此保證您一定能到處吃得開的。

Q 買電腦眞的要看運氣嗎？資訊展時，同學買 386DX-40 、 Super VGA 螢幕、 120M 硬碟、 4M RAM 才 30000 元，而我在去年 7 月 30 日買了 386 DX-33 、 CONNER 的 120M 硬碟、 NEC 3200 列表機卻花了 42000 元。最近一直在考慮是否要換 4M 的 RAM ？否則每次都只能對一些好 Game 望 Game 興嘆！可不可能要求軟體創作廠商不要盡創作些配備要求極高的遊戲，否則每次都要逼我們狠心升級，花的錢都可買一大堆遊戲了哩！還有魔奇金霸卡到底賣多少錢？好想讓我的電腦說話哦！

桃園縣 朱志宏

A 其實說穿了，每件事都是要靠運氣的，買電腦也是一樣。打個比喻好了，如果您要買車，若有認識的朋友在賣車，那您一定能夠以比較便宜的價錢買到；而衣服一定是在換季的時候打折扣，而且折扣很大。而資訊展就好像是電腦換季大拍賣，價錢便宜很多，所以在資訊展時買電腦也是一個省錢的好方法，能夠看準時機的人就有福了。

但是您的同學買 386DX-40 也未必是件好事，因爲以長遠的眼光來看，現在要買電腦應該是要買 486 了，因爲在速度上 386 就已經比不上了，在功能及擴充性上也是略遜 486 。以現在遊戲研發的速度及所要求的配備看來，在幾年之後如果您還想繼續玩 Game 的話，是非 486 不可了，而且 486 還是最基本的配備。您要換 4M RAM 是絕對必要的，以現在遊戲的要求，4M 是絕對足夠了，所以您就安心的去換吧！ 1M RAM 的參考價格是 1000 元。

魔奇金霸卡已經在三月份正式推出了，數量有限，務必把握！售價在 2000 ～ 3000 元之間。請參考本期 P.76 。



魔法門外傳中矮人礦場中的密碼：ㄚㄦㄈㄚ ˇ，但輸入的時卻沒有此字，不曉得該怎麼辦？

台北市 鄭伊健

A 只要按照自動筆記的提示輸入「阿爾法」三字即可，以後如有遇到類似密碼，只要參閱自動筆記，裡面即有記錄，以此類推。

Q 俠盜羅賓漢推出之時，本人剛好經過光華商場，在播放內容、畫面、音效上均顯示出 SIERRA 的高品質。本人對 SIERRA 出品的遊戲，大都有購買，尤其是俠盜羅賓漢，買回家時即載入硬碟，啓動遊戲後才發現到上當。原來在電腦公司所播放時的語音，只是 DEMO 片，在遊戲中並沒有語音出現。堂堂的軟體世界大公司竟然使出那麼卑劣的手段！

磁片的品質太差，本人購買銀河飛將 II 總計換了四遍，換到電腦公司的老闆告訴我說：算了！還是換別套遊戲好了。實在有夠倒楣！

台北縣 鄒瑞堂

A 以下是軟體世界遊戲製作部門的回答：關於遊戲的 DEMO 片，由於與正式出版的遊戲有別，而且 DEMO 片也是屬於宣傳、廣告的性質，製作一定較爲精良。又因爲片長很短，所以做一些少量的語音在裡面就比較容易。您看到 DEMO 片就認爲遊戲出版時也會有語音，可能就是誤會了。一般如果要在遊戲裡以全場語音連貫，遊戲的容量可能都會突破 100M 以上，所以是以 CD 來包裝的，提供給您做參考。

您的「症狀」似乎有點奇怪，換了四套遊戲居然還不行！不曉得您的問題是什麼情形，是否可以詳述？

睜大您的眼睛，抓住您的權益！



徵求下列文章：

黑暗之蠱完全攻略心得　影之獄攻略心得

近來發現一些讀者非常的省，投稿電玩短路時，都是用一些只比衛生紙好一點的紙，有些連背面都已「用過」了，讓我們遲遲不敢下手。所以請各位至少找張較「乾淨」的紙，如此還能讓您的大作增加點價值感，您說對吧！另外呼籲投電玩短路的讀者注意規格，請勿著色，OK？

由於目前郵購國外遊戲日益方便，歡迎擁有國內未出版遊戲，「財力雄厚」的玩家，踴躍來稿，本雜誌開放未出版遊戲的投稿，投稿專欄如下：

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

- 遊戲攻略：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之簡易攻略或攻略心得。
- GAME 林秘笈：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之初期冒險、提示篇、心得篇及新手上機篇。
- 遊戲獵人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。
- 百戰天龍：包含軟體世界、電腦休閒世界之遊戲。
  (1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
  (2) 遊戲資料檔剖析。 (3) 攻略小秘技。
- 電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。
- 天外一章：以軟體世界遊戲爲主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。
- 紙上談兵：軟體世界、電腦休閒世界各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。
- 補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。
- 電玩短路：關於各類 PC GAME 的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。
- 不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、苦水或想發洩的事。
- 硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟……等等。

二、投稿須知

- 各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論，服務電話：（07）384-8088 轉 289。
- 務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上著明所要投稿的專欄。
- 爲登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。
- 需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。
- 文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。
- 所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。
- 請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式爲 .LBM 、 .BBM 、 .PCX 、 .GIF 、 .CAP ）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。
- 漫畫稿：
  請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說，漫畫上的任何文字全部以鉛筆書寫，請勿著色，請務必合作，免遭退稿。
- 單幅漫畫稿規格：
  寬 11 公分，高 8.5 公分。
- 本刊對採用的稿件有刪改權。
- 作品經發表後，版權歸本刊所有。
- 爲免郵寄失誤，請自行影印留底。
- 稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；黑白漫畫每幅 300 元起；不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌一份。

來稿請寄到：高雄市郵政 28 之 34 號信箱。服務電話：（07）384-1505

軟體世界 傳播站

郵購過期雜誌（非當月出刊之期數）的玩家，19期以前每本售價爲40 元，20～37期每本60元，38期開始到目前爲止，每本80元。軟體世界雜誌1～8、11、12、14、15、16期公司已無存貨，請不要再劃撥。

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資爲20元，攻略單行本每本郵資爲40元。

磁片維修費用如下：

1. 磁片資料因操作不慎而受損，須重新Copy者，每片10元。
2. 更新磁片者，須將原片的『屍體』寄來（不可分屍），每片30元。

維修時，一律以郵寄方式處理，請勿直接送來公司，請記得附上新台幣40元的回郵費用（三片以上時回郵爲60元）。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因服務專線佔線情況嚴重，各類有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

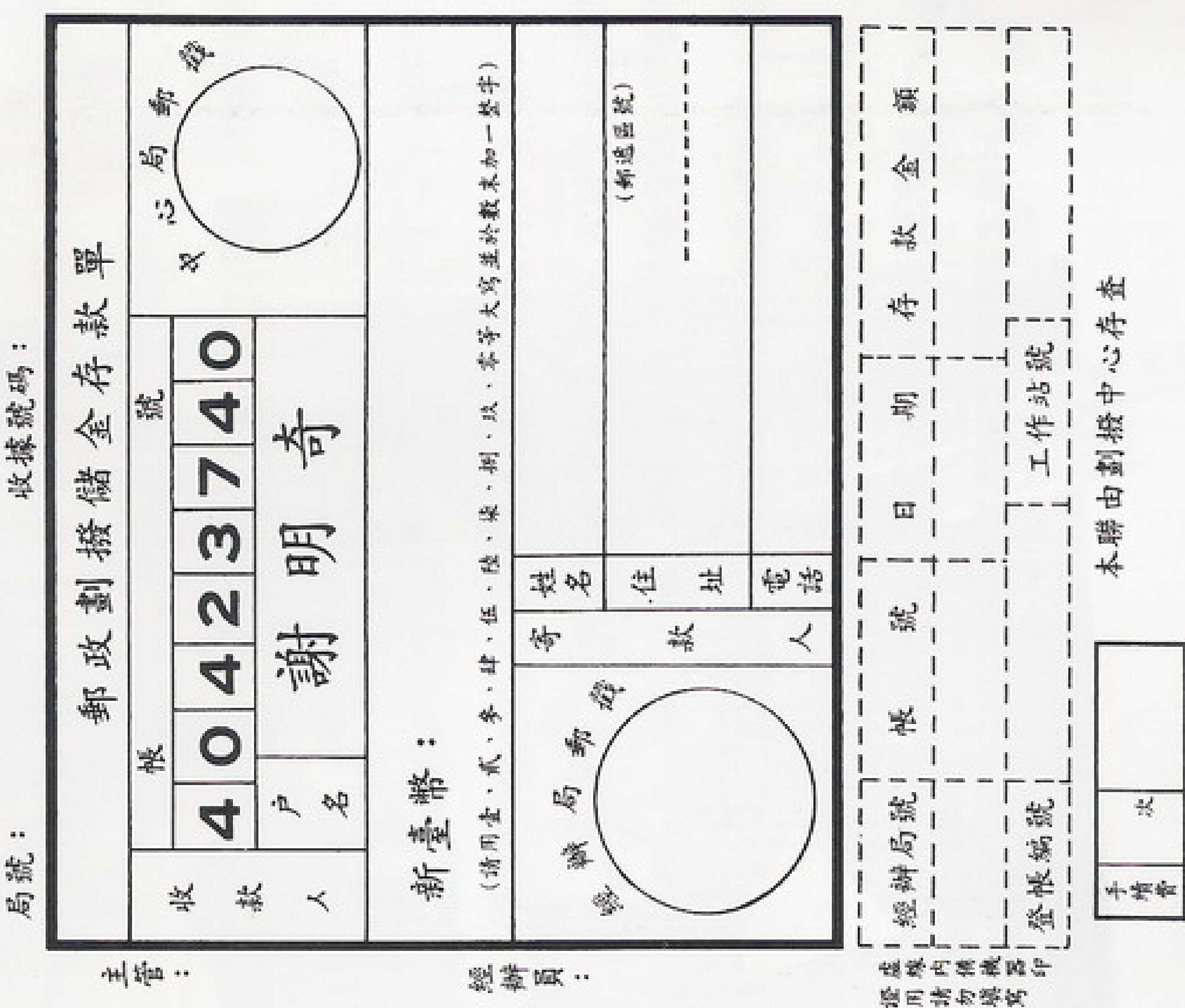
意外的訪客音效插頭，由於要整批向國外訂購，而各位訂購時是一個一個的劃撥來，早訂的人會等很久，使得我們作業上非常不方便，所以從即日起，我們將停止訂購，原先已訂購而沒有收到產品的，我們會將您的$$儘快退回。

服務專線:(07)384-1505

台北 BBS站：(02)788-9184(24小時全年無休)

高雄 BBS站：(07)384-1505(晚上9:00～翌日早上9:00，假日全天)

(07)384-8901(24小時)



請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

郵政劃撥儲金存款單

收據號碼：

局號：

帳號	4	0	4	2	3	7	4	0

收款人 戶名：謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址（郵遞區號） 電話

經辦局收款戳

主管：

經辦員：

存款金額

帳號

日期

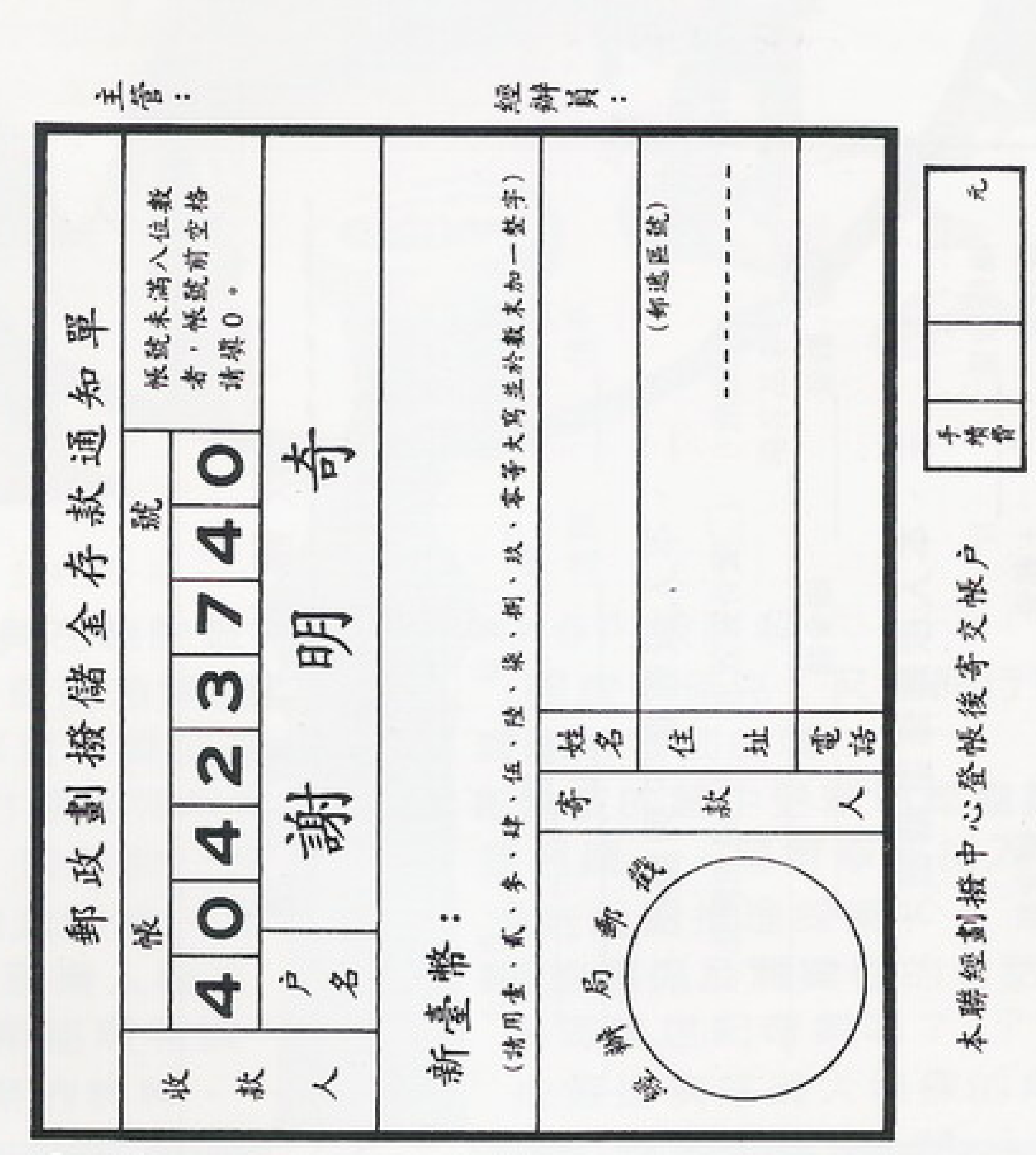
經辦局號

工作站號

登帳編號

本聯由劃撥中心存查

千 佰 拾 元



郵政劃撥儲金存款通知單

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

帳號	4	0	4	2	3	7	4	0

收款人 戶名：謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址（郵遞區號） 電話

經辦局收款戳

主管：

經辦員：

千 佰 拾 元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款後由郵局製給正式收據爲憑，本單不作收據用。

⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期430元　□一年12期860元
自____年____月號至____年____月號止
□新訂戶　□續訂戶（訂戶編號____）
年齡____　職業____　電話____

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌
產品名稱____
數量____　總金額____

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片
維修費____＋郵資____＝總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

否則應請換單另填。

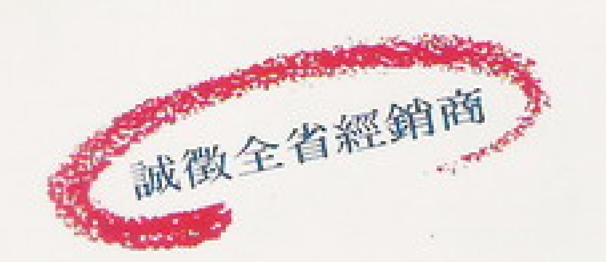
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



西元1888年

一位女演員在劇院後小巷內被謀殺，
事實顯示，做案手法殘忍而冷靜的〝開膛手傑克〞又展開行動了……
但「事實」眞的是表面所看到的嗎？
沒有頭緒！這離奇古怪的兇殺案在倫敦的霧中更顯得朦朧難解！
一籌莫展！只好搬出頭號名探－－福爾摩斯加入
這場極其懸疑、高潮迭起的推理探案。
在細微的搜證，縝密的思索人物之間的關係及關鍵性的對話、辯論中，
福爾摩斯能順利偵破這樁世紀奇案嗎？
而你，能以福爾摩斯的精神、心態扮演好這大偵探的角色嗎？

福爾摩斯探案

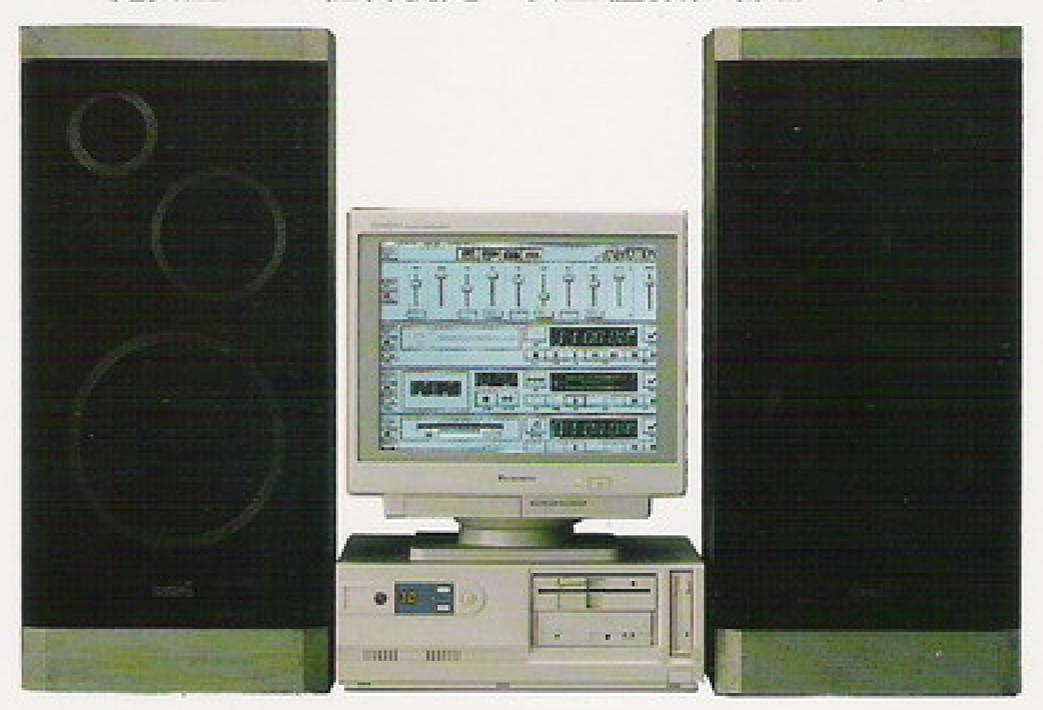


現在流行什麼？處女？處男？
想不到吧！啓亨出16Bit處男(座)

16Bit立體聲「聽電腦」時代全功能多媒體系列

打電動時代的 8 Bit音效卡，是否已經無法滿足你的要求？在未來的多媒體趨勢裡，我們追求的是讓電腦更加的「人性化」，8 Bit的一般音效，將會被16Bit CD數位聲訊，及MIDI功能所取代；未來的個人電腦將可以更「人性化」的陪著您工作、遊戲、聆賞音樂，及創作音樂。啓亨處男座MPC組合包含了啓亨16Bit音效卡處男座，CD-ROM，三套軟體及 6 套CD；將帶領您進入一個嶄新的「聽電腦」時代。

處男座MPC組合就是一套立體數位音響，可輕



鬆的用MOUSE來操控，不用外接擴大器，在MIDI功能方面你可以製作編曲，並可以外接電子合成樂器及鍵盤樂器，將可充份發揮您的創作，至於打電動方面，那就更臻於完美，您只要想一想錄音帶與CD唱片效果的比較，就能夠體會震撼的效果，請記住啓亨16Bit音效卡處男座，帶您進入「聽電腦」全功能多媒體時代。



啓亨股份有限公司 台北市羅斯福路二段35巷13號 電話：(02) 3224020